

LJUDSKE IGRE

Igrače in igrala, ki so jih za igro uporabljali naši dedki in babice so bile izdelane iz kamenčkov, vej, kosov blaga, lesa, krede. Igrače so bile preproste in lahko dostopne. Kaj pa danes? Ljudske gibalne igre tonejo v pozabo. Vendar ne pozabimo, da računalniške igrice in plastični junaki ne morejo nadomestiti izkušenj pridobljenih z igro na prostem v družbi vrstnikov, staršev, dedkov in babic.

Ristanc

Potrebujemo ploščat kamenček

Je skupinska igra, manjših skupin; dva, tri, največ štirje igralci. Pri tej igri ni vodje pač pa so soigralci enaki. Narišemo ristanc, ga razdelimo v polja in jih označimo s številkami. Poiščimo si kamenček, ki naj bo prijetno okrogel in ploščat. Potem se razvrstimo za metanje kamenčka. Vržemo kamenček v sredino prvega polja, ko kamenček obleži v njem odtancamo ponj in spet nazaj pred ristanc. Vse dokler ne naredimo »fuča«; to se zgodi če stopimo na ristančevo črto ali preko nje iz polja ali čez ristančevo črto. Če smo »fuč« se umaknemo naslednjemu v vrsti. Moj kamen obleži v polju pred tistim s »fučem«.

V enojno polje skačemo z eno nogo v dvojno pa z obema istočasno. Pri obratu se obrnemo v skoku. Pomembno je to, da nikoli ne skočimo na črto.

Na vrhu ristanca je dom ali nebesa. V njem lahko počivamo (na obeh nogah, se obračamo v skoku, skočimo z eno nogo ali sploh ne počivamo) seveda je vse odvisno od postavljenih pravil in dogovorov.

Lahko postavimo tudi dodatne naloge:

- nositi kamenček na dveh prstih roke in dodatno skakati, ne da bi kamen padel na tla,
- tancati in z nogo porivati (potiskati) kamenček, ta ne sme obstati na črti ali iti čez njo.

Zemljo krast

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

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,..

Skrivalnice

Skrivanje je staro kot človeštvo in še dosti starejše. Vsa živa bitja se skrivajo, majhne živali pred velikimi, velike pred ogromnimi. Skrivali so se tudi praljudje v jamah.

Otroci se igrajo skrivalnice, se skrivajo in iščejo, iščejo predmete. Skrivalnice se prenašajo in spreminjajo iz roda v rod.

Slepe miši

To je splošno znana igrice, ki so jo poznali že stoletja nazaj.

Igra se odvija tako, da izbrani slepi miši, ki so jo določili z izštevanko, okoli oči zavežejo trak ali šal, tako trdno, da jih ne more videti. Potem jo zavrtijo okoli osi in se razbežijo. Bistvo igre je, da miško lahko cukamo, jo kličemo in ko se obrne proti nam, zbežimo. Miška se seveda spotika in zaletava, a ko nekoga ujame je igra končana.

Igrico pa lahko otežimo s tem, da mora miška še prepoznati tistega, ki ga je ujela.

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.

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.

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.

Tiča vaga

Otroci se primejo drug drugega za kožo na zgornji strani dlani. Roke so čim bolj pomešane. Skupaj začnejo dvigovati roke in čim hitreje in glasneje govoriti: 'Tiča vaga, tiča vaga,...'. Pri 'ššššš' se spustijo in se poskušajo čim prej zopet prijati.

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.

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.

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.

Dve pesmici, ki se jih prepeva ob tej igri:

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.

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 frčnil 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.

Igro Kozo zbit nam

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.

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.

Mamica (očka, dedi, babica) koliko je ura?

Določimo nekoga, ki bo mamica in je na eni strani polja, vsi ostali pa na drugi strani. Otroci vprašajo: Mamica koliko je ura?

Mamica odgovori: 6 mišjih naprej. (koraki so poimenovani po različnih živalih, pa so tako veliki majhni so skoki zvijanje in podobno).

Otroci se približujejo mamici. Če včasih goljufajo (preveliki koraki, koraki ko mamica ne vidi in podobno je vse v redu dokler jih mama ne vidi. Zasačeni se morajo vrniti na začetek).

Zmaga tisti, ki pride prvi čez linijo na kateri mama. V naslednji igri je on mama.