

PRIROČNIK IGER



AVTORICE: KLAUDIJA Rokavec, JOLANDA Razboršek, ANDREJA Holobar, DORIS Sovič

ILUSTRACIJE: DORIS Sovič

VSEBINA

1. USTVARJALNE IGRE

2. RAJALNE IGRE

3. SOCIALNE IGRE

4. IGRE NAŠIH DEDKOV IN BABIC

5. GLASBENO- DIDAKTIČNE IGRE

6. IGRE ZA UMIRJANJE

USTVARJALNE IGRE

GOSENICA

Otroci se postavijo v kolono in primejo za ramena ali roke. Vsaka gosenica ima svojo glavo, ki jo vodi na različne načine po prostoru mimo ovir: v čepu, po štirih, vzvratno, pod klopmi, po klopi, med stojali itd. Na učiteljev znak gre glava na rep in tako nadaljujemo, dokler se ne zvrstijo vsi otroci.

DEŽ, POPLAVA, SONCE

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 in učitelj vodi kolono po prostoru. Nenadoma zakliče: »V svojo hiško!« in vsak učenec poskuša zasedi eno hiško. En učenec ostane brez hiške. Sredi prostora sedi na tleh in poskrbi, da pride pri naslednji igri do hiške.

IGRA ZA BOSE NOGE

Otrok hodi bos in miže po različnih talnih površinah (parket, blazina, rutica, vrečke itd.) in ugiba, po čem hodi.

KOCKE

Otrok vrže kocko, ki ima na vsaki ploskvi določeno število pik. Kolikor pik priigra, tolikokrat lahko zakotali ali vrže žogo, s katero poskuša zadeti lončke, kije itd.



OKAMENELI

Otroci se razporedijo po prostoru. Njihove noge je začarala hudobna čarovnica, zato so od kolen navzdol okameneli in se ne morejo premikati. Enemu od otrok damo mehko tenis žogico (če je otrok več, lahko tudi dvema ali trem otrokom). Ta poskuša z žogico zadeti nekoga drugega. Otroci se lahko izmikajo na vse načine (počepnejo, se sklonijo), vendar se ne smejo premakniti z mesta. Kdor je zadet, poskuša žogico ujeti, nato pa cilja naslednjega. Če tisti, ki je ciljal, ne zadane nobenega, pobere žogico otrok, ki ji je najbližje in cilja naprej. Različice: lahko se igra tudi na izpadanje. Kdor je zadet, izpade. Kdor pa žogico ujame, lahko cilja naprej. Lahko se igramo tako, da morajo stati le na eni nogi.

BARVE

Otroci sedejo v krog. Vsakemu damo pripomočke štirih osnovnih barv (modra, rdeča, zelena in rumena). Če nimamo dovolj pripomočkov, otroke lahko razdelimo tudi v pare ali trojke. Otroke sprašujemo po barvi različnih stvari (npr. kakšne barve je morje, kakšne barve je sonce, kakšne barve je trava ...). Skupaj z odgovorom naj dvignejo rekvizit ustrezne barve. Različice: lahko sprašujejo tudi sami po vrsti v krogu.



RAZISKOVALCI

Otroci sedejo v krog. Damo jim enega od pripomočkov, ki si ga podajajo (ni nujno, da po vrsti v krogu). Vsak otrok, ki ga dobi v roke, mora povedati eno njegovo lastnost. Lastnosti se ne smejo ponavljati. Ko zmanjka idej, jim damo drugi predmet. Različice: predmet si lahko podajajo po vrsti, poljubno, lahko si ga mečejo, kotalijo, prenašajo itd.

VOZNIK AVTOBUSA

Igralci se primejo za roke in se postavijo v krog. Ob kratki pesmici, ki jo pojejo, se vrtijo v smeri urinega kazalca. Eden od igralcev je zunaj tega kroga in hodi v nasprotni smeri urinega kazalca. Ko se pesmica konča, se zunanji igralec in krog ustavita. Tisti igralec v krogu, pri katerem se je ustavil zunanji igralec oziroma voznik avtobusa, mu spleza pod nogami in prevzame voznikovo mesto. Igralec, ki je bil prej voznik, je zdaj potnik v avtobusu in se prime voznika okoli pasu.

DAN IN NOČ

Igralci prosto stojijo po telovadnici. Učitelj izmenično izgovarja dan, noč. Na dan naj učenci stojijo, na noč naj počepnejo. Učitelj naj jih moti s svojim napačnim gibanjem. Tisti igralec, ki se zmoti, mora leči na tla.

ALI JE KAJ TRDEN MOST

Dva igralca se postavita drug pred drugega, se primeta za roki in se dogovorita, kaj bo kdo predstavljal (npr. jabolko, smreka). Ostali igralci se postavijo v kolono in se primejo okoli pasu. Prosto hodijo po prostoru in ko pridejo do mostu, prvi igralec vpraša: »Ali je kaj trden most?« Igralca, ki sta most, mu odgovorita: »Kakor skala, kamen, kost.« Igralec v koloni zopet vpraša: »Iz česa ste ga zidali?« Most mu odgovori: »Iz čiste bele repe rezane.« Nato igralec v koloni vpraša: »Ali nas spustite skozi?« Most odgovori: »Da. Toda samo do zadnjega junaka.« Igralec v koloni odgovori: »Ja, če ga ulovite.« Igralca, ki sta most, dvigneta roki in spustita kolono skozi. Če ulovita zadnjega igralca v koloni, mora ta izbirati med igralcem, ki je jabolko oziroma drugim, ki je smreka. Tistemu, ki ga izbere, se postavi za hrbet in ga prime za pas. Ko most polovi vse igralce v koloni, se pomeri med seboj. Tista stran mostu, ki povleče drugo stran čez črto, ki jo nariše učitelj, je zmagala.

MAČKA IN MIŠ

Na tla položimo nekaj obročev – to so miške luknje. V vsakem obroču je več mišk, ki tekajo na obisk k drugim miškam. Med luknjami se plazi mačka, ki skuša ujeti miško, ki je zunaj luknje. Maček naj bo označen z rutico. Različice: - spremenjamo vrsto gibanja; - v vsako luknjo se lahko skrije samo ena miš; - manj obročev, – manj lukenj.

VSI DOMOV

Po prostoru je narisanih več krogov, postavljenih več blazin ali obročev – ti predstavljajo domove različnih živali (označeni naj bodo tudi s slikami npr. gozd, ribnik, reka, travnik). Otroci – živali – se prosto gibajo po prostoru. Ko učitelj zakliče ime živali in reče npr.: »Žabe, domov!«, »Medvedi, domov!« ..., se začnejo otroci z gibi te živali premikati proti ustreznemu domu. Ali bodo stopili v pravilne domove? Kdo se ne bo zmotil? Različice: otroci so lahko razdeljeni v skupine – vsaka skupina je določena žival.

ČRNA KUCHARICA

Otroci se primejo za roke in oblikujejo krog. Z izštevanko določimo otroka, ki bo vodil igro. Ta se postavi izven kroga, hodi v smeri urinega kazalca ter vpraša otroke: »A JE ČRNA KUCHARICA DOMA?« Otroci odgovorijo: »NE, NE, NE!« Vodja: »TRIKRAT BOM OKOLI ŠLA/ ŠEL, POTLEJ BOM IZBIRALA. TI SI LEPA, TI SI LEPA, TI SI PA NAJLEPŠA/I«. Otrok, ki se ga dotakne pri najlepša/i, se mu pridruži pri naslednjem obhodu. Tako se vodju pridružujejo otroci. Otrok, ki ostane sam, postane črna kuharica. Otroci sklenejo krog okrog njega ter mu zapojejo: TI BOŠ PA DOMA OSTAL/A, (3-krat) SUHE ŽEMLJE RIBAL/A. Črna kuharica pa jim odvrne: JAZ NE BOM DOMA OSTAL/A, (3-krat) Z VAMI BOM NA RAJŽO SEL/ŠLA.

RAJALNE IGRE

LJUBLJANA–ZAGREB–MARIBOR

Otroci se postavijo v kolono in primejo za ramena ali roke. LJUBLJANA–ZAGREB–BEOGRAD, STOP!



ŠKARJICE BRUSIT

Na stoli v krogu sedijo vsi otroci razen enega (ga izštejemo), hodi v sredini in brusi škarjice.

Sprašuje: » Ali pri vas škarjice brusite?« Pri komer se ustavi mu odgovori: »Ne, pogledjte pri (poimenuje otroka po imenu, ali pove barvo njegove majic, slike na njej, ali druge podrobnosti).

Ko obišče nekaj otrok, odrasli reče, da se zamenjajo, ali zaploska in otroci si morajo poiskati drugi prostor. Kdor ostane brez stola, je naslednji za brušenje.

MEŠAMO JAJCA

MEŠAMO, MEŠAMO JAJCA
ZA DVA PRIDNA ZAJCA.
PRVEMU MALO,
DRUGEMU NIČ,
TRETJI SE KUJA,
ČETRTI ZAMUJA.
PETI SE SKRIJE
IN SKLEDO RAZBIJE.

Otroci stojijo v krogu obrnjeni drug proti drugemu (primerno parno število otrok). Pri prvih dveh verzih eden izmed otrok z rokami naredi predse krog (posoda), drugi z roko meša. Pri tretjem verzu nakažejo, naredijo gib, kot da nekoga hranijo. V četrtem s prstom in glavo odkimavajo, pri petem verzu naredijo kisel obraz.

RAZBARABAČIK

Zberemo se v krogu. Povemo, da bomo izvedli igro, ki se imenuje razbarabačik. To igro so se igrali naši starši, ima pa tudi veliko različnih imen. Povemo pravila igre in opozorimo, da morajo otroci med skakanjem na sprednjo stran noge paziti, da se ne poškodujejo med sabo.

Eno nogo dajo na sredino. Skupaj govorijo: »RAZBARABAČIK.« Na »ČIK« vsi odskočijo in se razvrstijo po prostoru.

Nato se igra v določeni smeri. Otroci skačejo in poskušajo s skokom na soigralčevo nogo odstraniti otroke iz igre. Otroci se izmikajo tistemu, ki je na vrsti, da jih ne izloči iz igre. Igra se igra, dokler ne dobimo zmagovalca.

RAJANJE

Z levo nogo kakor z desno POVABIMO
ZLATO VESNO in povzdignemo ročice.

DA VZCVETIJO NAM CVETICE in krog,
krog, krog, DA BO VRISKAL HRIB IN LOG.

Pa na desno tri stopinje – POLNI HRAMI,
POLNE SKRINJE,

še na levo tri korake – URA TEČE TIKE –
TAKE,

dva koraka proti sredi – ZLATA VOLJA V
SONČNI SKLEDI

in okrog, okrog, okrog – VSE VRTI SE –
HRIB IN LOG.

MARIČKA KRALJIČKA

Marička sedi v plešočem krogu in miži.

MARIČKA JE KRALJIČKA, LEPA KAKOR
PTIČKA, ZLATO KRONO NOSI, ZA BELI
GROŠEK PROSI.

Eden izmed otrok ji da kamenček v dlan:
VRAN TE JE PIKNIL, VRAN TE JE PIKNIL ...

Marička ugiba, kdo ji je dal kamenček.
ČRNA NOČKA, BEL JE DAN – IŠČI, IŠČI –
KDO JE VRAN.

Še ne ugane.

IŠČI, IŠČI, DO NOČI, TA JE BIL, KI ZDAJ
KRIČI.

Ugane ga.

ZGRABI GA ZA KLJUNČEK, PERJE MU
IZDERI, V ČRNO KAJBO DENI IN ZAPRI
MU DVERI!

Potegne ga v sredino kroga, sama stopi
v krog.

KOVTRČKI

Otroci se v parih postavijo v kolono drug
za drugim. Otroka sta vštric in se
primeta spredaj v višini prsi križem za
roke. Razdalja med pari naj bo približno
en meter. Otroci med petjem hodijo
naprej, in sicer napravijo na vsako
četrtno en korak. Ob besedi »nazaj« se
sunkovito obrnejo nazaj v nasprotno
smer (levi otrok se obrne v desno, desni
pa v levo), ne da bi se spustil. V taki
obliki se igra poljubno ponavlja. Pari se
lahko postavijo v dve nasprotni koloni.
V tem primeru se koloni približujeta in
oddaljujeta.

KOVTRE ŠIVATI

Izštevanka določi prvega igralca, ki bo začel igro. Igralci se postavijo v vrsto. V primerni razdalji drug od drugega pokleknejo in se z rokami uprejo v tla. Prvi igralec v vrsti spretno preskakuje vse otroke. Ko preskoči zadnjega otroka, tudi sam poklekne in se z rokami upre v tla. Igralci drug za drugim preskakujejo druge igralce, tako kot bi skakali čez kozo v telovadnici. Igre je konec, ko se otroci utrudijo in upehajo.

GOSPODARJA NI DOMA

Izštevanka določi gospodarja. Otroci potegnejo črto in se postavijo za njo. Nekaj metrov pred črto se usede gospodar in se pretvarja, da spi. Medtem ko gospodar spi, otroci tiho prestopijo črto in govorijo: »GOSPODARJA NI DOMA, MI PA HRUŠKE JEST.« Naenkrat gospodar vstane in steče za otroke. Zasleduje jih do črte, preko nje pa ne sme. Igra se ponavlja toliko časa, dokler gospodar nekoga ne ujame. Tisti, ki ga gospodar ulovi, postane gospodar v naslednji igri.

RINČICE TALAT

Z izštevanko se določi, kdo bo »talal rinčice« in kdo bo uganjeval. Otroci se posedejo v vrsto ali krog in sklenejo dlani kot pri molitvi. Tisti, ki tala rinčice, ima v sklenjenih dlaneh prstan ali kak drug predmet. Hodi od enega do drugega, se dotika dlani in se pretvarja, da jim daje prstan. Ob tem govori: »RINČICO TALAM, PRAV DOBRO JO SKRIJ!« Rinčico dobi le en otrok, vsi pa se morajo pretvarjati, da so jo dobili. Ob tem govorijo: »JOJ, KAKO ŽULI, KO STISKAM ROKE,« ali »NISEM VEDEL, DA JE PRSTAN TAKO VELIK.« Eden od otrok ima nalogo, da najde predmet. Hodi od enega do drugega, si ogleduje dlani, jih tipa, vendar ne sme jih razpreti. Če ugane, v naslednji igri on »tala rinčice«, otrok, pri katerem je predmet našel, pa postane ugibalec.

KOZLIČEK NE ŠKILI!

Z otroki se posedemo v krog. Temo z uganko navežemo na kozlička. Zanima nas, kako se oglašata ta žival, kje živi, s čim se prehranjuje. Z izštevanko določimo kozlička, ostali pa se postavijo v vrsto po dva. Kozliček zavpije: »EN, DVE, TRI, ZADNJI PAR LETI!« Zadnja otroka v vrsti se spustita in tečeta pred kozlička. Kozliček ju poskuša ujeti, preden se primeta za roke. Če kozliček ujame katerega od para, je tisti, ki je bil ujet, kozliček, stari kozliček pa se prime z drugim otrokom in se postavi za kozličkom.

Izštevanka: GLEJ ROGE IN SIVO BRADO,
ŠTIRI NOGE, KRATEK REP. DREVJE
SMUKA, Z UHLJI STRIŽE, MEKETA IN
LEZE V BREG.

POTUJEMO V JERUZALEM

V sklenjenem krogu hodimo v smeri urinega kazalca. V nasprotni smeri hodi eden od otrok, ki ga navadno zberemo z izštevanko. V roki nosi rutico ali vejico. Vsi pojejo: POTUJEMO V JERUZALEM.

KDO GRE Z NAMI? OD TAM NAPREJ PA V BETLEHEM. TI GREŠ Z NAMI. Ko se pesem zaključi, udari najbližjega iz notranjega kroga. Tisti se pridruži koloni, ki potuje v »Jeruzalem«. Notranji krog se tako manjša, zunanji pa večja. Zadnji, ki ostane, je v naslednji igri vodja. Tako se igra res nikoli ne zaključi.



POBIČ – RIBIČ

To je že stara različica »ploskanja«. Udeleženci stojijo tesno skupaj v krogu, med njimi je izžreban ploskač. Ta drži stegnjeno levico z dlanjo navzgor, z desnico pa kar naprej niha v krogu in poskuša katerega od soigralcev ploskniti po dlani. Zraven govori verze: »TRNEK NAMAKAM, PA NIČ NE DOČAKAM. ŽE VES DAN LOVIM, PA NIČ NE DOBIM.« Ob besedi »DOBIM« mora ploskniti. Ploskač lahko poskuša premotiti soigralce tako, da verze govori počasi ali hitro.



SOCIALNE IGRE

IGRA S PLIŠASTO IGRAČO

Otroka spodbudimo k igri s plišto igračo, lahko ga vprašamo, kako ji je ime, kaj ima rada, kaj rada počne, kaj rada je ... Lahko se pretvarjamo, da gre plištasta igračka k zdravniku, v gledališče, v trgovino, v vrtec ...

IGRA Z DOJENČKI

Otroka spodbudimo k igri z dojenčkom, lahko ga vprašamo, kako mu je ime, kaj mu je prijetno, kaj z njim počnemo, je lačen, kaj bo jedel, zvečer si skupaj z otrokom umije zobe ...

SKRIVALNICE

Pri mlajših se lahko začne že z igro KuKu, tako da se skrijemo za svoje dlani in jih razpremo ter mu rečemo: "Kuku!"

Otroci imajo prav tako radi, da se pokrijejo z odejo čez glavo in se potem odkrijejo in rečejo: "Kuku!" Določimo ali izštejemo, kdo se skrije in kdo miži.

Otrok ali odrasli se skrije, drugi pa miži, nato skuša tisti, ki miži, najti tistega, ki se je skril. Različic igre je več, igra pa je primerna in aktualna v vseh starostnih obdobjih. Starejši otroci se skrivalnice lahko igrajo s sorojenci ali drugimi otroki in odraslimi.

SKRIJEMO PREDMET

(vroče-hladno)

Skrivalnice se lahko igramo tudi s predmetom, ki ga skrijemo. Določimo ali izštejemo, kdo bo skril predmet, nato pa ga iščemo. Tisti, ki ga je skril, lahko iščočim pomaga z namigi vroče, hladno.

DOBRO SI OGLEJ

Izberemo nekaj predmetov in jih položimo tako, da jih vsi igralci vidijo (npr. na mizo, na sredino kroga, v škatlo ...), nato eden od igralcev ali vsi zamiži/zamižijo, medtem pa enega ali več od predmetov umaknemo. Ko igralci odprejo oči, želijo ugotoviti, kaj manjka. V drugi različici igre lahko predmet ali predmete tudi dodamo in igralci ugotavljajo, kaj je bilo dodano.

SPREMEMBA NA MENI

Določimo ali izštejemo tistega, ki bo naredil spremembo. Drugi zamiži/zamižijo, določen oz. izšteti igralec pa naredi spremembo na sebi (npr. sezuje copate, obleče jopico ...). Ko ostali odprejo oči, poskušajo ugotoviti, kakšno spremembo je naredil igralec.

KAJ JE TO?

Določen igralec si z ruto zaveže oči. Drugi igralec mu v roke da predmet, ki ga je izbral. Določen igralec ugotavlja, kateri predmet ima v roki.

KDO SE SKRIVA POD ODEJO

Igralci sedijo v krogu, eden od njih zapusti prostor, eden pa se skrije pod odejo na sredini kroga. Igralci pokličejo nazaj igralca, ki je zunaj prostora, ki poskuša ugotoviti, kdo je skrit po odejo.

GRADNJE TRDNJAVE

Otroka lahko spodbudimo, da zgradi trdnjavo, v katero se lahko skrije s predmeti ki jih ima doma. Mlajšim otrokom lahko damo nekaj praznih škatel (od čevljev ali paketov ...) in jih spodbudimo, da zgradijo hišo za medvedka ali garažo za avto.

VODENJE SLEPEGA

Otroku ali odraslemu zavežemo oči in drugi otrok ali odrasli ga vodi po prostoru. Pri mlajših otrocih lahko vodi za roko, pri starejših lahko samo z besedami.

AVTOMOBILI

Igra se odvija v dvojicah, eden je "voznik, drugi je "avto". Določimo tri hitrostne stopnje: 1. je najpočasnejša, 2. je srednja hitrost, 3. je hitra hoja (ne tek). Voznik stopi za avto in ga prime za rame. Avto zapre oči in vožnja se lahko začne. Eden izmed avtomobilov določi cilj potovanja (npr. v kopalnico, v kuhinjo, do stojala za perilo ...) in številko, ki označuje hitrost. Voznik/vozniki pričnejo v skladu s tem usmerjati svoj/svoje avtomobil/avtomobile in jih "šofirati" po prostoru, ki je določen za igro. Pri tem morajo biti pozorni, da se kam ali v koga ne zaletijo. Avtomobil lahko zakliče drugačno hitrosti, če se ne počuti varno. Pri starejših otrocih lahko namestimo tudi kakšne ovire, ki se jim mora voznik ogniti (stol, torbo ...).

SLEPE MIŠI

Enemu izmed igralcev zavežemo oči z ruto ali mu čeznje poveznemo trak. Ostali igralci se umaknejo po prostoru, da jih »slepa miš« ne doseže. Slepa miš sprašuje: »Miška, kje si?«, ostali igralci pa se odzivajo s: »Tukaj!«. Cilj igre je, da »slepa miš« ujame eno izmed mišk, ki v naslednji igri postane nova »slepa miš«.

Različica igra je tudi ta, da se igralci umikajo po prostoru pred »slepo mišjo«. Cilj igre je, da »slepa miš« ujame eno izmed mišk, ki v naslednji igri postane nova »slepa miš«.



RISANJE PO HRBTU

Eden od igralcev se usede s hrbtom proti drugemu. Drugi igralec mu po hrbtu nariše sliko. Prvi igralec mora ugotoviti, kaj mu je narisal.

KLOBČIČ PRIJATELJSTVA

Igralci sedijo v krogu. Prvi prime za konec vrvice, pove svoje ime (kaj mu je všeč, česa ne mara, kaj ga jezi ...) in vrže klobčič naslednjemu. Igra se tako nadaljuje, dokler niso vsi povezani.



LETI, LETI

Igralci z dvignjenimi ali spuščnimi prstki nakažejo, kaj leti po zraku in kaj ne. Npr.: »Leti, leti, leti miza!«
Igralci spustijo prstke proti tlom.
»Leti, leti, leti helikopter!« Igralci dvignejo prstke v zrak.

BALON

Igralca vzameta balon in ga držita skupaj s tistim, kar si določita (npr. nogami, rokami, ramenoma), nato morata premagati določeno pot ali določeno pot z ovirami (npr. se splaziti pod mizo, na sedežno, pod sušilom za perilo ...).

PANTOMIMA

Eden od igralcev si izmisli neki poklic ali dogajanje, ki ga mora drugemu/drugim prikazati s pantomimo. Drugi igralec oz. igralci skušajo uganiti, kaj prikazuje. Igralec jih pri tem popravlja oziroma usmerja k pravilni rešitvi.

ABRAHAM MA SEDEM SINOV

Igralci naredijo kačo, tisti, ki je na čelu kolone, vodi igro. Igralci hodijo naokrog in prepevajo pesem Abraham 'ma sedem sinov. Ko pridejo v pesmici do dela, kjer začnejo peti „vsi tako“, tisti na čelu kolone pokaže neko kretnjo, vsi ostali pa ga posnemajo. Ta gre nato na konec kolone in zopet začnemo s prepevanjem pesmi. Lahko se igramo tudi tako, da ne hodimo v kači, ampak samo prepevamo in pokažemo. Lahko pa se igramo v paru, pri katerem se eden giblje, drugi pa je zrcalo in ga posnema.

Abraham 'ma sedem sinov,
sedem sinov Abraham,
vsi so jedli vsi so pili,
vsi so delali tako.

Vsi tako, vsi tako,
vsi so delali tako,
vsi tako, vsi tako,
vsi so delali tako.

PODELITEV NAGRAD

Na začetku en igralec na kratko pozdravi, pove, kakšno nagrado bo podelil in kdo jo prejme (npr. nagrado za najboljšega pomivalca posode prejme moja starejša sestra, ker najbolje pomije posodo, nagrado za najboljšega plavalca v družini dobi ati, ker najbolje plava ...). Nominiranec oz. prejemnik nagrade se mu pridruži na odru in pove svoj zahvalni govor. Potem prevzame nominiranec vlogo voditelja in podeli nagrado nekomu drugemu. Igro se lahko igramo tudi za ljudi, ki niso prisotni (npr. nagrado za najboljši jabolčni zavitek dobi babica).

GLASBENI KIPI

Vodja igre vrti glasbo ali igra na instrument, otroci plešejo oz. izvajajo gibe, ki jim jih pove ali pokaže vodja (se vrtijo, skačejo ...). Glasbo nenapovedano ustavi in takrat morajo otroci zamrzniti. Ko se glasba nadaljuje, otroci spet plešejo. Lažja različica je, da otroci počepnejo, ko glasba utihne.

IGRE NAŠIH DEDKOV IN BABIC

***V SKLOPU NASTAJANJA POUČNE KNJIGE SMO PROSILI BABICE IN DEDKE , DA
NAM POSREDUJEJO IGRE, KI SO SE JIH IGRALI NEKOČ.***

PREJELE SMO BOGATO ZBIRKO IGER, ZA KATERO SE NAJLEPŠE ZAHVALJUJEMO

...

GNULO JAJCE

Otroci v krogu čepijo. En otrok ima v roki robec, hodi okoli kroga otrok in ga vrže za hrbet enemu izmed čepečih otrok. Vmes govori: „Gnilo jajce nosim nobenmu ga ne dam, kdor se ozira, po puklu jih dobi.“ Ta mora prej, kot zunanji otrok naredi cel krog do njega, ugotoviti, da je robec za njegovim hrbtom. Če ne ugotovi, je gnilo jajce in gre sedet na sredino kroga. Ostali otroci se zmrdujejo, da močno smrdi. Če ugotovi, da je pri njem robec, ga pobere in lovi otroka, ki je nastavljal robec. Če ga pred 1. krogom ulovi, je gnilo jajce ulovljeni otrok.

(posredovala babica deklice A. F.)

Kot otroci smo imeli veliko iger:

- z žogo (podajanje žoge med igralci, nogomet ...);
 - fuč (vržeš kamen in skačeš po zarisanem polju po kvadratih ... ko zaključiš, vržeš kamen v drugo polje);
 - gumi twist (punce);
 - pozimi sankali, smučali, vozili z vrečami, napolnjenimi s slamo;
- ...še veliko tega je bilo ... komaj smo čakali, da pridemo domov, da smo se lahko šli igrati s prijatelji ...

(posredovala D. K.)

NETOPIR

Naša leta so bila lepa, kot otroci smo bili vedno zunaj se igrali s prijatelji, največkrat pa smo igrali igro Netopir.

Igra, ki ne zahteva veliko stvari, potrebujete le dva šala in večjo igralno površino, kot je vrt, park ali gozd. Otroci najprej s štetjem določijo, kdo bo "netopirska miška". Zato okoli oči tega igralca zavežite šal, ali trak blaga. Nato se začne igra: otroci se morajo večkrat zavrteti v krogu in nato pobegniti. Naloga tega igralca je, da enega od njih čim prej pobegne. Igra je najbolj zabavna, ko otroci kličejo, nežno gugajo, tapkajo po ramenih itd.

Igre je konec, ko "netopir" ujame enega od igralcev. Nato tisti, ki ga je ujela, prevzame vlogo "netopirjev", se obrne in gre na lov za soigralci.

(posredovala babica od deklice A. J.).

Pošiljam vam nekaj iger iz mojega otroštva.

Veliko smo se igrali v naravi, igrali smo se večinoma doma, v bližini doma ali pri sosedih.

Igrače smo izdelovali sami, kot npr. punčke iz cunj, ali različne oblike z modelčki iz peska.

Moji najljubši igri sta bili ristanc in skakanje čez vrv.

RISTANC

Na tla narišemo kvadratke in vanje napišemo številke od 1 do 7

Kamenček vržemo v prvi kvadrateg in skačemo po oštevilčenih kvadratih po eni v enojnih in dveh nogah v dvojnih kvadratih.

V polkrogu se lahko spočijemo in se na enak način vrnemo na izhodišče, vmes pa pobereimo 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.

(J.G)

SKAKANJE ČEZ VRV

Najprej določijo otroci 2 igralca, ki bosta vrv vsak

na svojem koncu držala in jo vrtela. Ostali igralci se postavijo

med njiju in čez vrv skačejo. Morajo biti pozorni, da skočijo

pravočasno in se vanjo ne zapletejo.

Zmaga tisti igralec ki skače največ časa.

(posredovala babica od dečkov L. in N.H.).



PhotoRoom

GIBLJIVA SLIKA

List papirja (pribl. 20cm x 8cm)
pregani na pol. Na spodnjo stran
lista nariši poljubno figuro, na
zgornjo stran pa isto figuro v
drugačni pozi. Položi na mizo.
Zgornji listič trdno navij na
svinčnik. Z eno roko drži risbico
na zgornjem robu, z drugo pa
hitro potezaj zaviti svinčnik dol in
gor. Dobiš gibljivo sliko. Ko se
zvitek zrahlja, ga ponovno trdno
navij na svinčnik.

Sličice so nam sprva risali starejši
otroci, ko smo jih pa znali risati
sami, se nam je odprl svet domišljije
in ustvarjalnosti.

PhotoRoom



PhotoRoom

LETALO



V otroštvu smo se največ igrali igre z žogo in letalo. Igra letalo se igra tako, da narišemo „letalo“ in ga razdelimo v kvadrate. Kamenček vržemo najprej v prvi kvadrat in skačemo po oštevilčenih kvadratih do konca. Ko se vračamo nazaj, moramo svoj kamenček pobrati. Če kamenčka ne vržemo v pravi kvadrat ali v polje stopimo z obema nogama, je na vrsti drugi igralec. Zmaga tisti, ki prvi osvoji vrh letala.

GUMITVIST

Za igro gomitvist potrebuješ daljšo elastiko. To je igra za najmanj tri otroke. Igra se tako, da dva otoka držita gomitvist z nogami. Elastiko najprej nastavimo na višino gležnjev, tretji pa to elastiko preskakuje.

Elastiko nato prestaviš na višino kolen, na višino pasu in vedno višje. Ko igralec naredi napako, ga zamenja eden od otrok, ki elastiko drži.

RINČKE TALAT

Igralci sedijo v krogu. Eden deli "rinkico" (prstan, kamenček ...), ki jo dobro skrije v roki. Igralci imajo sklenjene dlani in igralec, ki deli, gre k vsakemu sedečemu igralcu in s svojimi rokami seže v njegove roke, medtem pa govori: "Rinčke talam, dobro jih skrij." Iz svojih dlani skuša neopazno spustiti prstan. Iskalec išče tako, da dobro opazuje tistega, ki deli in vohlja naokoli (lahko tudi v dlani igralcev, da je bolj zabavno). Če iskalec ugotovi, kdo ima „rinčko“, ta steče in skuša pobegniti. Iskalec steče za njim. Če ga ujame, zamenjata vlogi, sicer ostane enako.

(posredovala babica od A. Č).

KDO SE BOJI ČRNEGA MOŽA?

Izberemo »črnega moža«, ki stopi iz skupine na nasprotno stran igrišča. Le ta vpraša nasprotnike: »Kdo se boji črnega moža?« Ti mu odgovorijo: »Nihče!« Črni mož nato prične loviti nasprotnika, ki si ga je izbral. Naenkrat lahko ujame največ enega. Z ujetim se primeta za roke in po ponovnem vprašanju lovita naprej. Vsi naslednji ujeti se morajo pri nadaljnjem lovljenju obvezno držati za roke. V nasprotnem primeru namreč tisti, ki je ujet, lahko tekmuje naprej.

MRZLO, TOPLO, VROČE

Enega izmed otrok določimo za iskalca. Ta zapusti prostor, ostali skrijejo določen predmet v prostoru. Nato pokličejo iskalca. Ta išče, posluša izgovorjavo MRZLO, MRZLO (predmet je preveč oddaljen), TOPLO, TOPLO (se približuje predmetu), VROČE, VROČE (predmet je v bližini). Igro lahko igramo, dokler je zanimanje zanjo.

(zapisala babi od M. G.).

TELEFONČKI

Otroci se posedejo v krog in čakajo na sporočilo svojega soseda. Prvi si izmisli čim bolj izvirno sporočilo in ga zašepeta sosedu na uho in tako naprej. Cilj igre je, da pride sporočilo do konca pravilno, če pa ne pride, pa lahko pride kakšen nov stavek z novo vsebino in se lahko smejimo.

(zapisala babi od M. G.).

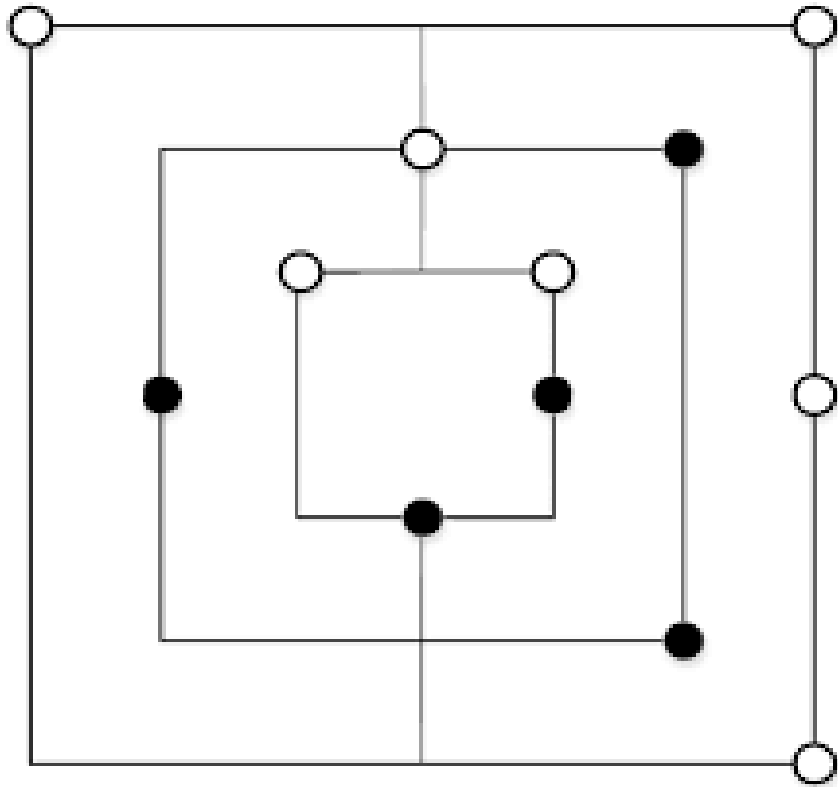
KOVANČKE PIHAT

V starih časih je bilo več kovancev aluminijastih. Danes bi bili za to igro primerni kovanci za 10 in 5 centov.

Igro se igrata največ dva otroka. Kovanec pihamo po ravni površini. Igralca pihata izmenično. Cilj igre je, da s pihanjem postaviš svoj kovanec na nasprotnikovega in zmagaš ali pa pobereš oba kovanca.

(zapisala babi od M. G.)

MLIN



Tej igri so rekli mlin. Ker niso imeli drugih igráč, so vzeli koruzo in fižol. To je igra za dva. Na okrogla polja vsak postavi 9 koruz in fižolov – enega po enega. Potem pa jih izmenično pomikata po črtah do krogov. Ko ima igralec tri v vrsti, je to mlin in nasprotniku vzameš eno koruzo/fižol. Tako nadaljujeta, dokler enem igralcu ne zmanjka fižola/ koruze.

Pozravljeni!

Ker je bilo v naši skupnosti veliko otrok, smo se največkrat igrali igro

ALI JE KAJ TRDEN MOST.

Igra poteka tako, da otroci z izštevanjem določijo dva igralca, ki predstavljata most.

Postavita se drug proti drugemu in se primeta za roke.

Vsak si izbere ime, npr. eden je zlata ptica, drugi pa zlato jabolko.

Ostali igralci se postavijo v četo.

Prvi vpraša: „ALI JE KAJ TRDEN MOST?“

Most odgovori: „KAKOR KAMEN KOST!“

Prvi v četi zopet vpraša: „ALI LAHKO GRE NAŠA ČETA SKOZ?“

Most zopet nazaj: „LAHKO, PRVEGA IZPUSTIMO, ZADJEGA ULOVIMO.“

Most dvigne sklenjeni roki v zrak in četa gre pod mostom.

Pri zadnjem roki spustita in ga ulovita med roki.

Na uho ga vprašata, komu se hoče pridružiti, ali zlati ptici ali zlatemu jabolku.

Za tistim, ki ga ulovljeni izbere, se postavi.

Tako gre vse do konca, dokler ni vsa četa ulovljena.

Ko so vsi razdeljeni, vlečejo vsak na svojo stran.

Tisti, ki so močnejši, zmagajo.

Lep pozdrav, N. Z.

Pozdravljeni, za vedno mi je ostala v spominu igra v moji mladosti – med dvema ognjema.

Prav pogosto smo jo igrali vaški otroci skupaj z našimi starši. Igrišče smo zarisali včasih s kredo na asfalt, včasih na pesek s palico, včasih pa smo na travniku z vejicami začrtali igrišče.

To je, kot veste, igra z žogo za dve skupini, ki ciljata z žogo igralce v igrišču. Kdor je zadet, mora iz igre. Zmaga tista ekipa, kjer ostane na igrišču več igralcev. Vedno smo se fletno imeli, pa starši so bili z nami.

Sicer pa smo se otroci tudi radi skrivali, pa gugalnico smo imeli, takšno podobno – dve verigi na vsaki strani, vmes med njima pa dolga deska, kjer se nas je lahko sedelo več otrok. Med zibanjem smo prepevali pesmi – res lepi časi, ki se ne dajo pozabiti ...

(posredovala babica dečkov A. in L.G.)

GLASBENO-DIDAKTIČNE IGRE

VREMENSKI POJAVI

- Cilj: Izvaja različno glasne zvoke (tiho, srednje glasno, glasno).

Ustvarjalno spremlja peto pesem z upoštevanjem različne glasnosti (tiho, glasno).

Otroci na sliki prepoznajo različne vremenske pojave in jih z glasbilo uprizorijo: sonce, dež, toča, grom. Otroci se razdelijo v tri skupine, vsaka skupina uprizori svoj vremenski pojav. Dogovore se za igranje različne glasnosti. Otroci razmišljajo, kako bodo igrali dež, točo in grom (tiho, srednje glasno in glasno). Ko odrasli pokaže sliko dežja, zaigra skupina, ki predstavlja dež. Enako stori še za točo in grom. Ko pokaže sliko sonca, ne igra nobena skupina. Otroci ustvarjalno igrajo ob slikah in so pozorni na glasnost.

IGRA Z DOJENČKI

Otroka spodbudimo k igri z dojenčkom, lahko ga vprašamo, kako mu je ime, kaj mu je prijetno, kaj z njim počnemo, je lačen, kaj bo jedel, zvečer si skupaj z otrokom umije zobe ...

V ZAJČJI ŠOLI

Cilj: Loči med tremi različnimi ritmi in gibalno reagira.

V zajčji šoli je zajce poučevala učiteljica zajklja. V šolo so hodili veliki, manjši in najmanjši zajci (otroci se razdelijo v tri skupine ob treh slikah različno velikih zajcev). Ko je učiteljica na palčke zaigrala ritem velikega zajca (polovinke), so v šolo priskakljali veliki zajci, ko je zaigrala ritem malega zajca (četrтинke), so priskakljali manjši zajci, in ko je zaigrala ritem najmanjšega zajca (osminke), so priskakljali najmanjši zajci.

Cilj: Reproducira ritmične motive.

Učiteljica zajklja pokaže tri različno velike slike različno velikih zajcev in zaploska ritem velikega (polovinke), malega (četrтинke) in najmanjšega (osminke). Otroci prepoznajo velikost zajca na posamezni sliki in zaploskajo ustrezen ritem. Razdelijo se v tri skupine: na velike, male in najmanjše zajce. Ko učiteljica pokaže sliko zajca določene velikosti, ploskajo zajci ustrezeni ritem.

Cilja: Zazna razliko v višini tonov in jo gibalno ponazori.

Loči med višjimi in nižjimi toni in jih vokalno reproducira.

Učiteljica zajklja uči zajce skakati na nizko in visoko klop. Ko zaigra c2, zapoje zlog hop, skočijo vsi zajci na visoko klop, ko zaigra tin c1 in zapoje zlog hop, skočijo zajci na nizko klop.

Otroke razdeli v dve skupini, prva skupina poje z učiteljico, druga skupina skače. Igra lahko različne kombinacije tonov ali pesmic.

KDO TE JE POKLICAL?

Cilj: Loči glasove po barvi.

Otroci sedijo v krogu, enemu od njih zapremo oči in ga posadimo na sredino kroga. Odrasli pokaže, kdo naj zapoje otrokovo ime, otrok v sredini pa mora ugotoviti, kdo ga je poklical. Če ugotovi, se otroka zamenjata, če ne, ga pokliče drugi otrok.

Igra je zahtevnejša, če otroka pokličeta dva ali trije otroci hkrati.

KDO SE JE OGLASIL?

Cilj: Loči glasove po barvi.

Otroci izberejo imena živali in jih z glasovi oponašajo. Enemu izmed otrok pokrijemo oči in mora najprej ugotoviti, katera žival se oglašja in nato še, kateri otrok jo oponaša.

KDO JE ZAPEL?

- Cilj: Loči glasove po barvi.

Otrok, ki ugiba, stoji sredi pojočega kroga z zaprtimi očmi. Otroci pojejo in hodijo po taktu. Ko odrasli dirigent pokaže ali dvigne paličico, se krog ustavi, otroci nehajo peti, dirigent s palico pokaže na enega otroka, ki nadaljuje s petjem. Otrok z zakritimi očmi ugiba, kdo je pevec. Če ugane, zamenjata vlogi.

NAPETO ISKANJE

- Cilj: Iskanje predmeta z naraščanjem in pojemanjem glasnosti.

Z izštevanko določimo otroka, ki bo iskal skriti predmet. Medtem ko je iskalec pred vrati, z otroki skrijemo predmet ter pokličemo iskalca. Pri iskanju mu pomagamo s tihim, srednje glasnim in glasnim ploskanjem. Vedno tišje ploskanje pomeni oddaljevanje od skritega predmeta, vedno glasnejše pa približevanje. Namesto ploskanja lahko uporabimo topotanje z nogami, udarjanje po kolenih itd.

KDO BO PRVI?

- Cilj: Ločiti glasni in tihi zvok.

V razdalji 10 do 15 m narišemo dve paralelni črti, start in cilj. Vso otroke se postavijo na start, vodja igre pa na cilj. Vodja udarja na tamburin, triangel ali paličice. Če udari glasno, stopijo otroke korak naprej, če udari tiho, korak nazaj. Kdor se zmoti, gre na začetek. Zmaga tisti, ki prvi pride na cilj.

GOZDNI PEVSKI ZBOR

- Cilj: Ločiti visok in nizki zvok.

Pevski mojster zajec je v gozdu ustanovil pevski zbor. To je razglasil z velikim plakatom. Prijavile so se različne živali. Razvrstil jih je v dve skupini: na visoke – tanke glasove in na nizke – debele glasove. Izberemo različne živali: komarja, muho, vrabce, miške z visokimi in medveda, volka, vrane, sove za nizke glasove. Kadar so imele vaje živali z visokimi glasovi, jih je vodja poklical z blokflavto in visokimi toni, živali z nizkimi glasovi je poklical s flavto in nižjo melodijo.

Vsak otrok izbere žival in se giblje po prostoru z značilnim gibanjem živali. Ko vzgojiteljica zaigra nizke tone, pridejo do nje živali z nizkimi toni in obratno.

PLES ZA GOZDNI PEVSKI ZBOR

- Cilj: Ločiti visok in nizek zvok.

Po koncertu so v gozdu priredili ples za pevce. Ker so bile živali z nizkimi glasovi velike in težke, bi bilo nevarno plesati skupaj. Dogovorili so se, da nekaj časa plešejo ene in nekaj časa druge.

Odrasli igra na instrument skladbico za ples. Ko jo igra v nizki legi, plešejo živali z nizkimi glasovi, če pa igra v visoki legi, plešejo živali z visokimi vratovi. Vsaka žival pleše svoj značilni ples.

Otroci se z gibalnicami, pesmicami za igro in ustvarjanje, kot jih imenuje Katja Gruber v svoji knjigi, zabavajo in prepevajo.

PAJACEK CIN CIN BIM BIM

Cilj: Spodbujanje veselja do petja ob gibanju.

Ob hudomušni pesmici se otroci spremenijo v pajacke in si drug za drugim izmišljujejo gibe, ki jih drugi otroci v skupini ponavljajo skozi petje pesmi.



KDO BO NA VRSTI?

Ob petju pesmice se otroci v krogu drže za roke. Zunaj kroga določimo otroka, ki nosi rutico. Ob koncu pesmice spusti rutico pred otroka, ta pobere rutico in skuša uloviti otroka, ki teče v luknjico (kjer je stal otrok, ki ga je lovil) v krogu.

Kdo bo na vrsti?
(kitajska ljudska)

prir. Tomaž Habe

$\text{♩} = 88$
Zbor
mp

1. Po - jem pe - smi - co, no - sim ru - ti - co. Kdo bo na
2. Ve - no - mer na - prej, nič na - zaj ne glej! Kdo bo na

6
Solo
mp

1. vr - sti, de - ček a - li de - kli - ca? Ru - ti -
2. vr - sti, de - ček a - li de - kli - ca? Ru - ti -

10

1. co spu - stim na tla, ti - ho, ti - ho kar se da.
2. co bo no - sil ta, kdor za hrb - tom jo i - ma.

ŽOGICA

Cilj: Otrok točno ponovi glasbeni motiv.

Zapojemo: Žogica k tebi prihiti in
sprša, kdo si ti? Otrok zapoje svoje
ime, drugi otroci zapojejo odmev, ime.
Ma-ja, Pe-ter ...

KLAVIRČKE PRODAJATI

- Cilj: Reproducirati kratke melodične motive na nevtralni zlog.

Vsi otroci razen enega so klavirji, sedijo na stoli, eden je kupec in eden prodajalec. Prodajalec odpre trgovino, pozdravi in vabi kupca: „Kupite, kupite klavirčke!“ Kupec pride in reče: „Želim klavirček, ki najlepše igra.“ Kupec stopi k vsakemu klavirčku in zapoje melodični motiv, ki ga mora klavirček ponoviti. Ko so vsi klavirčki preizkušeni, se mora kupec odločiti za en klavirček. Pri naslednji igri postane prejšnji kupec klavirček, prej kupljeni klavirček pa kupec.

Pri starejših otrocih lahko kupec sam preizkuša klavirčke, sam zapoje melodijo, klavirček pa ponovi.

PERESNA VOJSKA

- Cilj: Oblikovati pravilno dihanje. Otroke razdelimo v skupine. Vsaka skupina dobi pero. Na zvočni znak prične vsaka skupina pihati pero in tista, ki zadrži pero najdalj v zraku, zmaga.

BALON

- Cilj: Oblikovati pravilno dihanje. Miha sopiha, balonček napiha, pihamo (globok vdih, počasen izdih), Miha poskoči, balonček pa poči (skok v zrak in padec na zadnjico).
Pihanje sveče, pihanje vetra, vonjanje rož ...

IGRE ZA UMIRJANJE

DVA KOT EDEN

Otroci po dva in dva sedejo v turški položaj. S hrbti se med seboj dotikajo po čim večji površini. Sedijo vzravnano, mirno in tiho. Otrok s hrbtom zaznava dihanje svojega soseda. Počasi uskladi dihanje s sosedom. Vdih in izdih sta počasna, mirna in enakomerna.

GNETENJE TESTA

- Otroke razdelimo v pare. En otrok leže na mehko blazino na trebuh, drugi pa poklekne ob njega. Dlani položi na hrbet ležečega otroka in začne gnesti hrbet. (Če nas veseli, lahko delajo otroci pico, sadni kruh, ali kar si izmislijo.)

KAČA NA SONCU

Prvi otrok se uleže na tla s skrčenimi nogami in s koleni, usmerjenimi navzgor. Drugi se uleže na enak način, le da položi glavo na trebuh prvega, sledi tretji otrok, ki položi glavo na drugega in tako naprej. Otroci mižijo in se osredotočijo na dihanje. Otrok zazna partnerjevo dihanje z dviganjem in spuščanjem trebuha, na katerem počiva njegova glava. Počasi vsa skupina uskladi dihanje. Takrat se posamezniki v miru in tišini povežejo v celoto.

PLOHA

En otrok stoji sredi kroga, ki ga tvorijo ostali otroci. Roke ima prekrižane na prsih. Ostali otroci hkrati položijo svoje prste na glavo tistega, ki stoji v sredini. Rahlo drsijo s prsti po glavi in potujejo po telesu navzdol do pet. Ko pridejo do tal, se zamenjajo in začnejo od začetka z drugim otrokom.

POMETAMO

Otroke razdelimo v pare. En otrok leže na trebuh, drugi pa poklekne ob njem. Z robom dlani drsi po telesu, kot bi zbiral na kup drobtinice na mizi. Ko se otroku zazdi, da je pometel že vse drobtinice, jih z obema dlanema pobere, se dvigne in odnese smeti v koš, kjer strese dlani.

RISANJE NA HRBET

Otroke razdelimo v pare. En otrok sede pred drugega. Drugi riše s prstom po hrbtu prvega – najprej enostavne črte, nato začne risati enostavne like. Ko nariše en lik, mora prvi ugotoviti, kaj mu je drugi narisal.

TEHTANJE – PRETEGOVANJE

TI IN JAZ

En otrok sede na tla, drugi pa stopi za njegov hrbet. Sedeči dvigne roke, stoječi položi svoje dlani na dlani sedečega otroka. Oba mižita. Tisti, ki stoji, poljubno vodi roke sedečega.

Otroka stojita tesno s hrbtom drug ob drugem. En otrok se postavi v razkorak, roke malo odroči, upogne kolena in se začne upogibati naprej, drugi sloni na njegovem hrbtu in se prepusti gibanju partnerja.

SONČEK ČEZ HRIBČEK GRE

Otroci ležijo po tleh in mižijo. Otrok, ki predstavlja sonce, hodi tiho po prostoru in z božanjem po celem telesu budi speče otroke. Zbujeni otroci se mu v koloni pridružijo in neslišno hodijo po prostoru. Ko so zbujeno vsi otroci, se primejo za roke in ob peti pesmi »Sonček čez hribček gre« tiho in umirjeno zaplešejo.

MASAŽA Z ŽOGAMI

Otrok leži na trebuhu, drugi pa poklekne ob njem. Masažo začnemo izvajati s pomočjo ene ali dveh žogic. Začnemo na vratih in ramenih in delamo krožne gibe. Masiramo proti rokam do dlani in nato nazaj na hrbet proti zadnjici. Na koncu zmasiramo še noge. Pazimo, da ne pritiskamo premočno. Pomembno je, da se med masažo ne ustavljamo in da žogici gladko tečeta pod dlanjo. Masaža je še bolj pomirjujoča, če poteka ob mirni glasbi.

SPROSTITVENI PLES

Otroci si poiščejo svoj prostor ter se umirjeno in počasi gibajo ob zvokih glasbe.

POTISKANJE

Partnerja sedita na tleh in se naslanjata s hrbtom drug na drugega. Tisti, ki bo potiskal drugega, ima skrčene noge, tisti, ki se bo »vozil«, ima stegnjene. Tisti, ki potiska drugega, »vozi« drugega po prostoru, tisti, ki se »vozi«, usmerja gibanje in se izmika drugim dvojicam.

POTISKANJE

Partnerja sedita na tleh in se naslanjata s hrbtom drug na drugega. Tisti, ki bo potiskal drugega, ima skrčene noge, tisti, ki se bo »vozil« ima stegnjene. Tisti, ki potiska drugega, »vozi« drugega po prostoru, tisti, ki se »vozi«, usmerja gibanje in se izmika drugim dvojicam.

LOMLJIVI DAROVI

Otroci si predstavljajo, da imajo v rokah poseben dar, ki se lahko zelo hitro polomi. Hodijo zelo previdno in se morajo izogibati ostalim otrokom, ki tudi nosijo svoj dar. (Igra traja približno 2 minuti.) Da je igra zanimivejša, lahko otroci uporabijo tudi različne predmete, ki predstavljajo njihov dar.

DA TE NARIŠEM

Otroci se razdelijo v pare ali pa to storimo mi. En otrok leže na hrbet, roke malo odroči. Drugi poklekne ob njem (imeti mora dovolj prostora, ker se bo tudi premikal okoli ležečega). S kazalcem ali z dlanjo obriše ležečega otroka. Ko konča, malo počaka, nato pa zamenjata vlogi.

NE ZVONI

Otroci sedijo v krogu po turško. Podajajo si zvonček in pri tem pazijo, da ne zazvoni.

ŠTORKLJA

Z otroki si ogledamo slike ptic in si izberemo štorkljo, ki jo otroci poznajo, ter jo začnejo posnemati. Otroci najprej stojijo na eni nogi, nato nogo zamenjajo. Pri tem so pozorni, da ne stopijo prehitro na tla in da stojijo lepo vzravnano.

ZAUPAJ PRIJATELJU

Otroka v paru si stojita drug nasproti drugemu in držita rutico tako, da je močno napeta. Eden izmed njiju zamiži, drugi pa ga počasi vodi po prostoru. Lahko ga usmerja tudi z besedami. Nato vlogi zamenjata.

OHRANIMO RAVNOTEŽJE

Vsak otrok ima svojo veliko žogo, na katero se nasloni s trebuhom. Z vsemi udi se mora dotakniti tal. Na vzgojiteljev znak se mora od tal dvigniti in pri tem mora biti pozoren, da ohrani ravnotežje na žogi.

SPROŠČANJE S PLIŠASTIMI ŽIVALMI

Otroci ležijo na hrbtu in si položijo plišaste živali na trebuh. Umirjeno dihajo in opazujejo, kako se žival dviga in spušča.