

IGRE MOJEGA OTROŠTVA

Rada bi te spomnila na igre našega otroštva, na tiste igre, ki sem se jih igrala s sestro, prijatelji in sosedi. Vrnimo se v čas "naših iger" in zato lahko samo rečem: **IGRAJMO SE KOT VČASIH!**

Naj bodo vaši dnevi bolj igrivi, naši otroci pa (spet) otroci - tisti navihani, z iskricami v očeh.

Tisti, ki bodo zunaj uživali v igri s prijatelji, tisti ki bodo zvečer "padli" v posteljo in tisti, ki bodo v srčku nosili takšne spomine na svoje otroštvo kot jih imaš ti.

Včasih opažam, da se otroci ne znajo sami igrati.

Da potrebujejo veliko spodbude, podpore, navodil in usmeritev.

Da se težko osredotočijo.

Da jih je težko motivirati za igro.

Da jim je vse brezveze.

Že samo misel na te trditve v meni še vedno vzbudi veliko skrb in vprašanje, kam to pelje? Odločila sem se, da ti bom pomagala in se nostalgичno vrnila v dneve mojega in tvojega otroštva, da lahko še našim otrokom pokažemo, kako smo se zabavali in ustvarjali res lepe spomine.

ALI JE KAJ TRDEN MOST?

Dva prijatelja se primeta za roke in predstavljata most. Med seboj se tiho dogovorita, kaj bosta predstavljala (npr. prvi zeleni feferon, drugi poskočna jagoda). Otroci se postavijo v kolono in korakajo naokoli. Vodja jih pripelje do mosta in začne pogovor.

Vodja vrste: »Ali je kaj trden most?«

Most: »Kakor kamen, skala, kost.«

Vodja vrste: »Ali sme naša vojska skoz?«

Most: »Če nam zadnjega pustite.«

Vodja vrste: »Če ga le ulovite!«

Prijatelja, ki držita most, dvigneta roke in otroci odkorakajo pod mostom. Zadnjega otroka poskušata ujeti. Če ga ulovita, ga vprašata:

»Kaj imaš raje? Zelene feferone ali poskočne jagode?«

Ujeti igralec se odloči za eno stran in se postavi za tistega, ki mu je to ponudil. Ko so vsi otroci razvrščeni, se

»mosta« primeta za roke, otroci pa držijo drug drugega okoli pasu in začnejo vleči vsak na svojo stran. Zmaga tista stran, ki potegne nasprotnika k sebi.

MALAILU

BARVICE

Med prijatelji izberemo enega kupca in enega prodajalca, ostali prijatelji so "barvice".

Kupec se za nekaj časa odmakne, v tem času prodajalec na uho pove vsakemu prijatelju svojo barvo. Barve so lahko tudi "čudnih odtenkov" (frjolčna, kodrlajsasta, krvavozelena...) in se lahko tudi ponavljajo.

Barvice sedijo na klopci, pride kupec in sprašuje prodajalca po barvah:

»Ali imate rumeno?«

Prodajalec mu odgovarja na vprašanje, ko ugotovi pravo barvo, vsi prijatelji s to barvo stečejo stran in kupec jih mora ujeti. Prva ujeta barvica postane kupec, če pa se vse barvice prej vrnejo na svoje mesto, kupec ostane enak in prodajalec določi nove barve v svoji ponudbi.



MALAILU

ČE STOPIŠ NA ČRTO, SI ZALJUBLJEN!

Prijatelji se lahko to igro igrajo kjerkoli, le pravila prilagodijo prostoru, kjer se bodo igrali:

- na vrtu uporabijo kamne,
- v stanovanju barvne liste papirja,
- na sprehodu črte na tlakovani poti ali robnike,...

Na vrtu, tako tečejo od ene razdalje, ki so jo določili in do druge, pri tem ne smejo stopiti na kamne.

V stanovanju po prostoru razporedijo liste in ga morajo čim hitreje prehoditi in ne smejo stopiti na list.

Na sprehodu po mestu, ob reki, po igrišču, ... ne smejo stopiti na črto.

Če prijatelju ne uspe opraviti naloge in stopi na kamen/list/črto, ... je zaljubljen.



FOTOGRAF

Prijatelji se posedejo v krog. Z izštevanko izberejo enega prijatelja - "fotografa", ki ga pošljejo iz prostora. Preden pa gre iz prostora, si mora natančno ogledati vse ostale prijatelje ter si zapomniti vse njihove zunanje lastnosti in sedežni red.

Ko izbranega prijatelja pošljejo ven, si ostali prijatelji med seboj zamenjajo svoje stvari (obroč za lase, zapestnice, ogrlice, lasne sponke, rute, oblačila...) in sedežni red v krogu. Prijatelja, ki čaka zunaj, pokličejo in ta mora ugotoviti, kaj vse so si ostali prijatelji zamenjali.

Ko vse ugotovi, "fotograf" določi novega "fotografa".



FRNIKOLE oz. "KIČKANJE"

Prijatelji prinesejo vsak svoje frnikole.

V peščeno podlago ali zemljo naredijo luknjico in kakšne 2 ali 3 metre stran označijo črto. Iz te označene razdalje poskušajo vsi hkrati, vsak svojo frnikolo spraviti v luknjo. Tisti prijatelj, ki zadane frnikolo najbližje jamici, prvi igra dalje. Če je vrgel frnikolo v jamico, frnikulo postavi na rob jamice in strelja najbližjo oz. najbolj zaželeno frnikulo. Če jo je zadel, jo je vzel in s tistega mesta streljal naslednjo, vse dokler ni zgrešil.

Ko načrtovano frnikulo prijatelj zgreši, je na vrsti drugi prijatelj najbližji jamici. Ta postavi svojo frnikolo na rob jamice in poskuša zadeti preostale frnikole. Zmaga tisti, ki pobere vse sodelujoče frnikole. Če ob prvem poskusu nihče ne vrže frnikole v jamico, proti jamici nato meče lastnik najbližje frnikule. Če jamico zadane, nadaljuje, če pa je ne zadane, proti jamici meče prijatelj, katerega frnikola je drugouvrščena.



FRNIKOLE oz. "KIČKANJE" (dodatno)

Frnikolo vržeš tako, da upogneš palec in kazalec ter nekako palec postaviš za kazalec in nato s palcem zajameš frnikulo in jo frcneš proti cilju.

Prijatelji se lahko dogovorijo, da lahko zamenjajo frnikule ko prvič mečejo proti jamici s svojo najdebelejšo (za večjo možnost zadetka), če pa ima prijatelj frnikulo, ki je cilj strelca, si jo lahko zamenja z najmanjšo (da bi bila možnost zadetka čim manjša).

Dovoljeno je očistiti linijo strela, da je pot brez grobih kamenčkov.



GNILO JAJCE

Prijatelji sedijo/čepijo v krogu, tako da gledajo drug drugega, eden pa ima v rokah kos pomečkanega papirja ali nekaj drugega, kar poimenujejo "gnilo jajce".

Medtem ko hodi okoli kroga, si prepeva pesmico:

"Gnilo jajce nosim, nikomur ga ne dam.
Kdor pa se obrne, po »puklu« jih dobi."

V določenem trenutku, ko se sam odloči, pusti čim bolj neopazno "gnilo jajce" za hrbtom enega prijatelja. Takrat se začne lovljenje, saj mora prijatelj, ki je bil v krogu, ujeti tistega, ki mu je podtaknil "gnilo jajce", preden pride okoli kroga na mesto prijatelja, ki ga lovi.

Če je "bežeči" prijatelj ujet, je on "gnilo jajce" in mora za kazen sedeti na sredini kroga (dokler ga ne zamenja drug prijatelj), sicer igro nadaljuje in sedi/čepi na mestu, kjer je podtaknil "gnilo jajce".



MALAILU

GUMBKI

Vsak od prijateljev potrebuje svoj kup gumbov.

Nato narišejo črto in se vsi enako oddaljijo od nje. Boljše je, da izvajajo to igro na ravni in gladki podlagi, da gumbi dobro drsijo po njej. Vsak potisne svoj gumb čim bliže črti. Komur ga uspe, zmaga in pobere vse gumbe, ki so ob črti. Pri igri lahko prijatelji sodelujejo, dokler jim ne zmanjka gumbov in takrat izgubi.

Igro lahko nadaljujejo, dokler vseh gumbov ne dobi en prijatelj ali pa gumbe znova razdelijo takrat, ko ostane prvi prijatelj brez gumbov.



IGRE Z ŽOGO

Prijatelji se postavijo v dve ali več kolon.
Vsaka kolona ima eno žogo na začetku kolone.

Prijatelji si na znak začnejo podajati žogo čez glavo nazaj, pri tem pa se ne smejo ozirati nazaj. Ko pride žoga na konec kolone, prijatelj, ki je na koncu, priteče naprej in tako se vse ponavlja, dokler ni na začetku isti prijatelj, kot je bil na začetku. Zmaga kolona, ki hitreje konča.

Prijatelji si lahko žogo podajajo tudi med nogami, ob straneh, omejijo podajanje s časom ...



JOHN MARION IZ LONDONA

Prijatelji sedijo ali stojijo v krogu in imajo roke obrnjene z dlanmi obrnjenimi navzgor. Prvi prijatelj položi svojo desno dlan desnemu soigralcu na njegovo levo dlan. Ta enako stori s svojim desnim prijateljem in tako naprej, dokler krog ni sklenjen in imajo vsi prijatelji desno dlan položeno na levo dlan desnega soseda in levo dlan položeno pod desno dlan levega soseda. Igro prične katerikoli tako, da z desno dlanjo udari desno dlan levega prijatelja, nato jo položi nazaj prvotno mesto. Ta enako ponovi s svojim levim prijateljem in tako naprej v ritmu pesmi. Tisti, ki je na vrsti takrat, ko pojejo »tup, tup, tup« soigralca udari 3 X, za vsak »tup« 1 X.

Na koncu pesmi, pri besedi »tri«, mora prijatelj, ki je na vrsti, še posebej paziti, da bo zadel sosedovo dlan, le- ta pa jo mora pravočasno odmakniti, da je prijatelj ne zadane. Če jo pravočasno odmakne, iz igre izpade prijatelj, ki bi moral zadeti njegovo dlan, če pa je ne odmakne pravočasno, izpade sam. Igra traja toliko časa, dokler ne ostane samo en prijatelj in je tudi zmagovalec.



MALAILU

Besedilo pesmi:

“Džon Marijon”
iz Londona,
je lenuh, potepuh,
vedno dela
tup tup tup
vedno dela
tup tup tup,
one, two, tree,
po slovensko
ena, dva, tri!

Džoni makaroni
po Afriki caplja,
zagleda dva kitajca,
polento mešata.
Polenta se ustavi
pa Džonija zadavi,
Džoni reče »joj«
pa padeta u gnoj.
V gnoju so pa vile,
ga vržejo na dile,
na dilah je pa bik,
ga vrže gor na štrik.
Na štriku je pa kura,
ga vpraša kolk' je ura,
ura je deset
pa pade v skret.
V skreti so pa kače,
ga pikajo za hlače,
V hlačah je pa miš,
mu reče ti smrdiš.



KIPI

Prijatelji najprej z izštevanjem določijo kiparja, ki zavrti vsakega prijatelja (vsaj 2 kroga) okoli sebe in ga izpusti. Prijatelj mora ostati v istem položaju ko se ustavi.

Ko kipar zavrti vse prijatelje, si kipe ogleda in določi tistega, ki mu je najbolj všeč.

Ta zmaga in postane kipar. Igra se igra tako dolgo, dokler se vsi ne zvrstijo kot kiparji.



LEDENE BABE

Prijatelji najprej izberejo, kdo lovi. Najlažje z izštevanko in nato se vsi razbežijo. Tisti, ki lovi, mora čim prej uloviti čim več prijateljev. Kdor je ulovljen, zamrzne in postane ledena baba.

Postavi se v razkorak, tako da mu lahko nekdo drug zleze med nogami. Ko mu nekdo zleze med nogami, je prijatelj odmrznjen in ga tako »reši«.

Tako se lahko spet premika in beži pred tistim, ki lovi. Ko prijatelj, ki lovi, zamrzne vse prijatelje in jih spremeni v ledene babe, ostane sam, igra pa je končana.

Lahko se začne znova ali pa je zadnji ulovljen »ledena baba«



LETI, LETI, LETI

Prijatelji določijo enega,
ki bo govoril: “leti, leti, leti” in “predmet”.

Predmet, ki ga bo izgovoril je lahko leteči ali pa tudi ne.

Prijatelji ob besedah “leti leti leti” z obema kazalcema udarjajo ob rob mize. Ko prijatelj izgovori predmet, ki leti, morajo igralci dvigniti kazalce v zrak, če pa poimenuje predmet, ki ne leti, morajo kazalci ostati na mizi. Tisti prijatelj, ki se zmoti, izpade.

Zmaga prijatelj, ki najdlje ostane v igri.



LISIČKA, KAJ JEŠ?

Prijatelj, ki so ga izbrali z izštevanko je lisička in kaže hrbet drugim otrokom. Ostali prijatelji pa so piščančki in postavljeni v vrsto in enako oddaljeni od lisičke, vprašajo lisičko:

"Lisička, kaj ješ?"

Lisička na primer odgovori:

"Jabolka!"

Prijatelji naredijo korak proti njej in ponovijo vprašanje.

Lisička spet poljubno odgovori.

Po njenem odgovoru prijatelji vedno naredijo korak naprej.

Ko pa vprašajo lisičko, kaj je in ona odgovori:

"Piščančke!", takrat morajo zbežati.

Kogar ujame, izpade.

Zadnji, ki ostane, je lisička.



LJUBLJANA, ZAGREB, BEOGRAD

Prijatelji se postavijo v vrsto.

Eden, katerega so izbrali z izštevako, se postavi čim dlje stran od njih in se obrne stran od prijateljev, ki stojijo za črto, medtem pa govori:

»Ljubljana, Zagreb, Beograd.«

Prijatelji se mu morajo čim bolj približati, preden izgovori do konca in jih pogleda.

Takrat se morajo vsi ustaviti in stati čisto pri miru.

Če se kdo premakne in izbrani prijatelj to opazi, se mora tisti vrniti na začetek.

Zmaga tisti, ki prvi pride do izbranega prijatelja.



MAČKA IN MIŠKA

Za igro potrebujemo najmanj pet prijateljev, ki z izštevanko določijo miš in mačko. Ostali se primejo za roke in postavijo v tesen krog ter s tem varujejo miško znotraj kroga. Mačka, ki je izven kroga, poskuša miško zvabiti k sebi.

Mačka: »Miška, kaj ješ?«

Miš: »Kruh in sir.«

Mačka: »Ga daš meni malo?«

Miš: »Še sama ga imam premalo.«

Mačka: »Zdaj te ulovim in te v kremplje dobim!«

Naloga mačke je, da ulovi miš, prijatelji, kateri se držijo za roke predstavljajo oviro in lahko enkrat pomagajo mački (tako, da jo spustijo v krog) drugič pa miški, da jo izpuščijo, oz. na eni strani spustijo mačko, na drugi izpuščijo miško in obratno. Igra se nadaljuje, dokler mačka ne ulovi miši.



MALAILU

MATI, KOLIKO JE URA?

Prijatelji pri tej igri sprašujejo "mamo", katero si izbrali z izštevanko, koliko je ura in ta (lahko obrnjena s hrbtom proti njim) odgovarja vsakemu posebej npr. "pet mišjih, tri slonje, štiri medvedje, dva kokošja koraka".

Za toliko takšnih korakov, lahko vsak prijatelj posebej napreduje proti mami.

Kdor jo doseže prvi, zamenja u njim vlogo "mame".



RINČKE TALAM

Prijatelji se posedejo v krog in izberejo majhen predmet, ki se ga da skriti v dlan.

Z izštevanko prijatelji določijo dva izbrana prijatelja. Eden bo tisti, ki bo "rinčke talal" oziroma predmet dal nekomu v dlan, eden bo pa mucek, ki bo predmet iskal.

Mucek odide nekam, kjer ne vidi kroga. Prijatelj, ki deli prej določen predmet, hodi po krogu in govori:

»Rinčke talam, dobro jih skrij, da jih mucek ne dobi.«
Medtem enemu od prijateljev da v roke izbrani predmet.

Prijatelji pokličejo mucka. Ta hodi v krogu in išče predmet. Prijatelji ga lahko zavajajo, da sprejme napačno odločitev. Če mucek ne ugotovi v 3 poizkusih, kdo ima predmet, je ponovno mucek.

Če pa ugotovi, določijo novega mucka in tistega, ki "rinčke tala".



MALAILU

RISTANC

Na tla s kredo 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. (lahko narišemo tudi daljšega).

Postavimo se pred prvi kvadrat in kamenček vržemo v prvi kvadrataček in skačemo po oštevilčenih kvadratih. Po eni nogi v enojnih in dveh nogah v dvojnih kvadratih. V polkrogu na vrhu se obrnemo in se na enak način vrnemo na izhodišče, vmes pa na poti nazaj poberemo 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 drugi prijatelj.

Zmaga tisti, ki je prvi uspešno zaključi s sedmico.



(RISTANC)

Lahko pa težavnost igre prilagodimo starosti prijateljev in jo tako še malo popestrimo:

- * pobiranje kamna: lahko postavimo pravilo, da v polje, kjer je kamen ne smeš skočiti, ampak ga je treba preskočiti
- * ko prijatelj preide vsa polja, se lahko obrne in vrže kamen čez ramo. če zadene kakšno polje, postane to polje njegovo - nanj napiše svoje ime. V njem lahko počiva z obema nogama na tleh, medtem ko drugi igralci v njegovo polje ne smejo vstopiti. Igre je konec, kadar imajo vsa polja svoje lastnike oz. je nemogoče opraviti pot.
- * namesto kamna izberemo kakšen predmet, ki težje obstane na mestu ali je težje ugotoviti kako močno ga je potrebno vržti (veja, žoga, balon v katerega smo dali vodo ali moko...)

MALAILU



ŠKARJICE BRUSIM

Za igro potrebujemo najmanj pet prijateljev. Prijatelji z izštevanko določijo, kdo bo brusil škarjice. Nato poišče vsak svoje drevo, kamen ali količek. Med njimi hodi brusač škarjic, brusi kazalec ob kazalec in govori:

"Šlik-šlak, škarjice brusim, šlik-šlak, škarjice brusim..."

Ustavi se pred prijateljem in vpraša:

"Ali imate pri vas kakšne škarjice za nabrusiti? "

Ta mu odgovori: " Ne pri nas, ampak tam čez." in pokaže s prstom v eno smer.

Brusač se nameni v smer, kamor je prej pokazal prijatelj, medtem pa dva prijatelja zamenjata mesto.

Če ju brusač vidi in je dovolj hiter, lahko zasede njegovo mesto in prijatelj brez mesta postane brusač. Če pa ju ne vidi, je še vedno brusač.



SKRIVALNICE

Prijatelji se dogovorijo ali izberejo nekoga z izštevanko, kdo bo mižal in kje bo mesto, kjer bo mižal ter do koliko mora šteti.

Iskalec se postavi na določeno mesto in zamiži, medtem šteje do določenega števila. Ostali se medtem skrijejo. Ko iskalec prešteje do tega števila zakliče: "Kdor ni skrit, naj se gre solit, prihajam!" in začne iskati ostale prijatelje.

Ko najde eno od skritih oseb, jo mora »potapka« na mestu, kjer je prej štel. Potapka se tako, da na določenem mestu izgovori prijateljevo ime in mesto, kjer se skriva. Tisti, ki se potapka sam, ne more naslednji iskati prijateljev.

Zmaga tisti, ki ga zadnjega najdejo in se sam "potapka".



SLEPE MIŠI

Z izštevanko prijatelji izberejo nekoga, ki bo slepa miš in mu, okoli oči zavežejo trak ali šal, tako trdno, da preostalih prijateljev ne more videti.

Potem jo zavrtijo okoli njegove osi in se razbežijo.

Miška poskuša nekoga uloviti, a prijatelji jo lahko cukajo, jo kličejo po imenu in ko se obrne ter usmeri proti prijatelju, ki jo kliče, zbeži pred "slepo miško".

Miška se seveda spotika in zaletava, a ko nekoga ujame je igra končana.



TELEFON

Prijatelji se posedejo v krog. Z izštevanke določijo, kdo bo prvi prijatelj, ki bo zašepetal telefonsko sporočilo naprej v uho naslednjemu, drugi ga zašepeta spet svojemu sosеду in preko njega tako naprej.

Telefonsko sporočilo se prenaša od ust do ušesa in od ust do ušesa. Ko sporočilo prispe do zadnjega prijatelja, ga ta glasno pove.

Razlika med začetnim in končnim sporočilom je navadno zelo velika in poskrbi za veliko smeha.



ZEMLJO KRAST

S palico narišemo krog na pesek ali pa s kredo na dvorišče in ga enakomerno razdelimo na tolikšno število delov, kot je prijateljev. V središče kroga narišemo še manjši krog, ki služi za določanje smeri, v katero pade palica.

Igra poteka tako, da eden izmed prijateljev v sredini kroga drži palico navpično navzgor, nato pa jo spusti. Palica posledično pade v eno izmed ozemelj, in prijatelj od kogar ozemlje je palica padla, jo mora čim prej pohoditi in zavpiti "stop!".

Medtem imajo ostali prijatelji čas, da se razbežijo in se umaknejo čim bolj stran od kroga. Ko se zasliši "stop!", se morajo vsi prijatelji ustaviti. Nato prijatelj, ki ima palico poskuša s kamenčkom ali lažjo palico zadeti enega od prijateljev. Če mu to uspe, lahko s palico oz. kredo 'vzame' (nariše) kos ozemlje prijatelju, toda le toliko, kolikor lahko doseže iz svojega ozemlja, brez da bi pri tem prestopil narisano mejo. Označeno ozemlje je sedaj njegovo. V primeru da prijatelja zgreši, lahko ta prijatelj krade zemljo temu, ki ga ni zadel s palico. "Krajo zemlje" nadaljujemo, tokrat palico v sredini kroga spusti prijatelj, ki je izgubil zemljo.

