

ZBIRKA LJUDSKIH IGER_1. sklop

- *Slepe miši*
- *Vrtenje gumba*
- *Petelinji boj*



Pred vami je nabor treh ljudskih iger (z navodili, opozorili in možnimi prilagoditvami), katere lahko izvajate s svojimi najbližjimi, torej z manjšim oz. omejenim številom igralcev. Igre so primerne za različne starosti otrok (odvisno od motoričnih zahtev igre, varnosti oz. zahtevnosti navodil). Z njimi si boste popestrite dneve, ko so možnosti za druženje v parkih, na igriščih in drugih zunanjih površinah okrnjene, vseeno pa bi čas z družino radi preživeli kreativno, aktivno in predvsem zabavno.

Nekaterih iger se boste starši spomnili še iz lastnega otroštva (morda pa iz pripovedovanj vaših staršev, dedkov ali babic), zato boste lahko v njih brez dvoma tudi aktivno sodelovali. Ob tem ponudite svojim otrokom še kakšno iskrico iz časov lastnega odrasčanja... Naj vam igre ponudijo priložnosti za povezovanje z otroki, predvsem pa v vas ponovno prebudijo nagajivost in norčavost.

1. **Slepe miši** (primerno za otroke v starosti od štirih let naprej)

NAVODILA: Enemu izmed igralcev zavežemo oči z rutico ali mi čeznje povežemo trak. Ostali igralci se umaknejo toliko, da jih »slepa miš« ne doseže. Slepa miš sprašuje: »*Miška, kje si?*«, ostali igralci pa se odzivajo s: »*Tukaj!*« in se ponovno umaknejo drugam v prostoru. Cilj igre je, da »slepa miš« ujame eno izmed mišk, ki v naslednji igri postane nova »slepa miš«.

PAZIMO! glede na omejen prostor gibanja je potrebno poskrbeti za varnost, zato predlagamo, da se umaknejo morebitne ovire ob stene prostora, sama igra pa naj se odvija v osrednjem delu. Če izvajate igro na prostem (npr. na vrtu), je teh težav manj.

MOŽNE PRILAGODITVE: namesto, da se igralci med igro gibajo po prostoru, se lahko dogovorite, da si igralci poiščejo fiksno mesto (seveda po tem, ko ima »slepa miš« že prekrite oči), nakar nekdo izmed sodelujočih »slepo miš« zavrti okoli njene osi, nakar se loti iskanja ostalih igralcev-mišk preko počasnega premikanja po prostoru, tipanja in pozornega poslušanja. V tem primeru komunikacije med »slepo mišjo« in ostalimi igralci ni. (seveda si lahko igralci med seboj pomagajo tudi s tihimi zvoki, s katerimi zavajajo miško pri njenem iskanju, vendar pa je to že stvar vaše lastne kreativnosti in nagajivosti 😊)

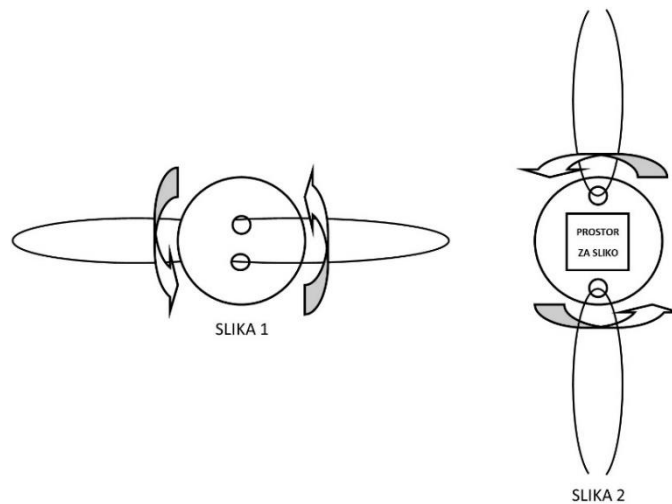
2. **Vrtenje gumba** (primerno za otroke v starosti od dveh let naprej)

NAVODILA: skozi gumb z luknjicama vstavimo vrvico (nekoliko bolje deluje, če je vrvica elastična, ni pa to pogoj) tako, da z njo sklenemo krog (*glej sliko 1*). Vrvico primemo na vsaki strani z roko in vrtimo gumb okoli njegove osi toliko časa, da se vrvica navije. Roki potem približujemo in oddaljujemo od gumba, pri čemer se gumb vrti.

MOŽNE PRILAGODITVE: namesto gumba lahko izrežete kartonast, lesen ali plastičen krog in na vsaki strani izrežete luknjico (*glej sliko 2*). Na vsako izmed ploskev nalepite ali narišite en element ter pripomoček zavrtite. Kot boste hitro ugotovili, se sliki pričneta prekrivati. To je priložnost za raziskovanje in vašo ustvarjalnost. Ustvarite lahko različne kombinacije:

- riba in morje
- oblak in dežne kapljice
- ptica in kletka
- žaba in luža,...

Pri tem bodite pozorni, da sta ilustraciji obrnjeni v pravo smer, morda pa napačno smer...☺
Raziskujte in se zabavajte.



3. **Petelinji boj** (*primerno za otroke od štirih let naprej*)

NAVODILA: V igro sta vključena dva tekmovalca, ki si stojita nasproti. Ob tem stojita oz. skačeta po eni nogi, z rokami pa poskušata odriniti svojega nasprotnika. Zmagovalec igre je tisti, ki uspe ohraniti ravnotežje ali celo uspešno prevrne nasprotnika na tla (dovolj je že to, da nasprotnik sestopi na obe nogi).

PAZIMO!: Pri igri smo pozorni, da imamo okoli sebe dovolj prostora, da ob morebitnem padcu ne pride do udarca ob kakšen predmet ali kos pohištva.

MOŽNE PRILAGODITVE: Igro lahko nadgradimo z navodilom, da morajo biti roke ob boku (kot petelinja krila) – z dlanmi se oprimemo bokov, nakar je »boj« možen bodisi s telesom, z nogo, ki je v zraku ali s »petelinjimi krili«.

VIRI:

- Šugman, R. (2004). *Hura, igraymo se v prostem času*. Ljubljana: Zavod za šport Slovenije
- Novak, V. (1960). *Slovenska ljudska kultura*. DZS
- Erhartič, B. (2003). *Na koncu stezic: književnost na maturi*. Ljubljana: Rokus.