

- *Leti, leti*
- *Telefončki*
- *Dan – noč*



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.

Mnogo iger in igric, ki jih poznamo, predstavlja ljudsko zapuščino naših dedkov in babic ter še njihovih predhodnih rodov. Čeprav so se igre skozi leta v določeni meri spreminjale, preoblikovale in prilagajale glede na priložnosti ali potrebe, pa v njih še vedno lahko začutimo življenjske izkušnje človeštva in spoznanja, ki so sledila spremembam v življenju in družbi.

Igre so bile, in so še vedno, namenjene preživljanju prostega časa. Z njimi si krajšamo čas in se družimo med seboj.

### 1. **Leti, leti** (primerno za otroke v starosti od dveh let naprej)

**NAVODILA:** Ta igra je namenjena preganjanju prostega časa. Od nas zahteva **slušno pozornost** ter **odzivanje** na znake in/ali besede. Igrica poteka takole:

Igralci se posedejo okoli mize in na rob mize predse položijo kazalca desne in leve roke. Vodja igre tapka po mizi in poje »*LE-TI, LE-TI, LE-TI,...*«, njegova kazalca pa se izmenično dvigata in spuščata. Ostali igralci tapkajo za njim, ga opazujejo in poslušajo. V nekem trenutku vodja igre reče »*LE-TI, LE-TI, LE-TI KONJ!*« in dvigne svoja kazalca visoko v zrak. Pri tem se morajo odzvati tudi ostali igralci, glede na ta, ali izbran element (predmet, žival) leti, ali ne. Tisti, ki so bili pozorni v tem primeru vodje igre seveda niso posnemali in so pustili kazalce ležati na mizi.

**MOŽNE PRILAGODITVE:** igro lahko obogatimo na dva načina:

- tisti, ki so storili napako in dvignili kazalce v nepravem trenutku, dobijo preprosto kazen, kot npr.: *naredi 5 počepov ali poskokov; naštej 3 stvari, ki letijo; objemi vsakega izmed igralcev itd.*
- namesto, da vodja igre izreče besedo, lahko dvigne kartico/sličico z ilustracijo, na podlagi katere preostali igralci reagirajo (to je še posebej priporočljivo pri mlajših otrocih, pri katerih je nabor besedišča še nekoliko manj bogat)

## 2. Telefončki (primerno za otroke v starosti od štirih let naprej)

**NAVODILA:** Igrica je zelo enostavna in od nas zahteva predvsem pozorno **poslušanje**. Igramo jo tako, da se posedemo v krog (lahko tudi vrsto ali pa se enostavno posedemo okoli mize), nakar prvi igralec (le-tega lahko določimo s pomočjo žreba, izštevanke ali po skupnem dogovoru, npr.: najmlajši/najstarejši prične) svojemu sosеду zašepeta v uho svoje »telefonsko sporočilo« (smer gibanja sporočila izbira prvi igralec. Drugi igralec nato sporočilo, ki ga je slušal, zašepeta svojemu sosеду na drugi strani preko njega tako naprej. Sporočilo teče od ust do ušesa, pri tem pa naj preostali igralci mrmrajo ali pa si prekrijejo ušesa, da pomotoma ne slišijo prenosa sporočila predčasno. Ko sporočilo prispe do zadnjega igralca, ga ta pove na glas.

Če smo bili pri poslušanju in predajanju sporočila pozorni in natančni, bo le-to prišlo nespremenjeno do konca. Običajno pa se sporočila med igro nekoliko preoblikujejo, zato zna biti končno sporočilo popolnoma drugačno ali pa vsaj nekoliko popačeno, kar pri igralcih spodbudi smeh in veselje, vsekakor pa ponuja tudi priložnost, da poiščemo trenutek, ko se je sporočilo pričelo spreminjati.

## 3. Dan – noč (primerno za otroke v starosti od dveh let naprej)

**NAVODILA:** Z izštevanko izberemo igralca, ki bo vodil igro, medtem ko se preostali sodelujoči porazdelijo po prostoru. Igralec, ki z besedama »Dan – noč« usmerja igro, mora imeti pregled nad ostalimi udeleženci. Preostali sodelujoči ob besedi »dan« vstanejo, ob besedi »noč« pa počepnejo. Kdor se zmoti in se ne uspe pravočasno ustrezno odzvati, glede na besede vodje igre, izpade iz nadaljevanja igre. Zmagovalec je tisti sodelujoči, ki v njej ostane zadnji, posledično pa ostane tudi vodja naslednje igre.

### MOŽNE PRILAGODITVE:

- namesto besedne zveze »dan – noč«, lahko uporabimo tudi druge oblike protipomenk oz. drugače nasprotujočih si besednih zvez, kot npr.: velik – majhen, visok – nizek, slon – miš, ptica – riba ipd.
- poskusimo lahko z blizuzvočnicami, kot npr.: balon – bombon, račka – mačka, smreka – reka ipd.
- pri starejših otrocih lahko poskusimo z različnimi kombinacijami besednih zvez, kar zahteva še bolj aktivno spremljanje in odzivanje nanje
- namesto vstajanja in počepov lahko poskusimo tudi z drugimi oblikami gibanja, kot npr.: dvig – spust rok ali nog, plosk z rokami na prsi – na kolena, sonožni poskok – dotik z rokami ob tla itd.

### **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.