



OSNOVNA ŠOLA  
SIMONA GREGORČIČA KOBARID

# PRIDI, IGRAJ SE Z MANO!

Igre za vsako priložnost

zbrala in uredila: Andreja Štrukelj



# **Pridi, igraj se z mano!**

Igre za vsako priložnost

zbrala in uredila: Andreja Štrukelj

Osnovna šola Simona Gregorčiča Kobarid

2020

KO DOLGČAS TI JE,  
ČAS TEČE POČASI,  
V ŠKATLICI TEJ JE POLNO IDEJ,  
IZBERI LE ENO, NASMEJ SE, IGRAJ -  
ŠE DRUGE POVABI!

# Vsebina

Gibalne  
igre

Igre  
za umiritev

Jezikovne  
igre

Ustvarjalne  
igre

# Gibalne igre



## **BOLHE SE IGRAJO**

**Št. otrok:** najmanj 8

**Pripomočki:** stožci

### **Opis igre:**

Igralce razdelimo v skupine. V vsaki skupini je parno število igralcev. Drugi v koloni položi roke prvemu na rame. Skupine se postavijo za štartno črto. Na znak vsi prvi pari v kolonah pričnejo s sonožnimi skoki. Ko pridejo do stožcev, skačejo okoli in nazaj. Ko se prvi v paru dotakne drugega para, le-ta prične s tekmovanjem. Zmaga skupina, ki prva preide štartno črto.

### **Različice:**

- spremenimo način gibanja  
(npr. skoki po eni nogi)

## **BRATEC, NA POMOČ!**

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** /

### **Opis igre:**

Varen je vsak igralec, ki je v paru. En lovi, drugi se razkropijo. Tisti, ki je sam in v nevarnosti, zakliče »Bratec, na pomoč!«. Brž, ko ga eden prime, je varen. Toda pazite: če se primejo trije, je vsak od njih spet v nevarnosti.

## **ČEZ MORJE**

**Št. otrok:** skupine

**Pripomočki:** časopisni papir, kreda ali stožci

### **Opis igre:**

Skupine se postavijo v ravne kolone, za štartno črto. Prvemu v skupini damo dva lista časopisnega papirja. 5 metrov od štartne črte zarišemo ciljno črto. Cela skupina mora zgolj s pomočjo listov priti do cilja in nazaj brez, da bi stopili na tla; stopati smejo le po listih. Vsakokrat, ko kdo stopi na tla in ne na list, se skupini pripiše eno minus točko.

### **Različice:**

- Če so igralci starejši, lahko igro otežimo tako, da jim damo manjše liste in morajo hoditi po prstih.  
- Igralci so razdeljeni v dve vrsti. Vsak tekmovalec dobi dva časopisa. Na prvem stoji, drugega položi predse, stopi nanj, dvigne prvega, ga položi predse ... Skupine tekmujejo okoli stožca in nazaj. Katera vrsta bo hitrejša?

## **DEŽ, SONCE, POPLAVA**

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** pripomočki, s katerimi lahko ustvarimo streho

### **Opis igre:**

Igralci prosto tekajo po prostoru. Na klic: »Dež!« se skrijejo pod streho; »Sonce!« se sprehajajo po prostoru; »Poplava!« se splezajo na razna igrala.

### **Različice:**

Igralci opravljajo nalogo tako, da imajo pri sebi različne predmete, ki jih ovirajo pri opravljanju potrebnih nalog.





## **DOBRA VILA**

**Št. otrok:** poljubno

**Pripomočki:** rutki, paličica

### **Opis igre:**

Dva učenca sta lovca (dobita rutki), eden pa je dobra vila (dobi paličico). Lovca lovita ostale, ki prosto tekajo po igrišču. Ujeti učenci morajo leči na tla (ali stati okameneli).

Dobra vila hodi naokrog, se s palčko dotika ležečih igralcev in jih tako "obudi", da se zopet lahko vrnejo v igro. Lovca dobre vile ne moreta ujeti. Vloge večkrat menjamo.



## **KIPAR ZIDA KIPE**

**Št. otrok:** vsaj 4

**Pripomočki:** /

### **Opis igre:**

Izberemo kiparja, ki se postavi na drugo stran v prostoru, do 10 m stran od skupine in ji kaže hrbet. Kipi se pomikajo proti njemu, kipar izgovori: »Kipar zida kipe!« ter se sunkovito obrne. Igralci morajo v tistem trenutku obstati kot kipi. Katerega kipar vidi v gibanju ali pa se v tistem času premakne, se mora vrniti na začetek. Tisti, ki prvi pride kot kip do cilja, je naslednji kipar.

### **Različice:**

- Kipi lahko delajo samo po 3 korake naprej.
- Kipi morajo obstati v smešnih pozicijah.

## **KLIP – KLOP**

**Št. otrok:** od 5-20

**Pripomočki:** /

### **Opis igre:**

Igro vodi učitelj ali eden izmed igralcev. Ko reče: »Klip«, naredi določen gib in vsi igralci ga morajo posnemati. Nato napravi drug gib in reče pri tem: »Klop«. Sedaj ga igralci ne smejo posnemati, marveč ostanejo v položaju, v katerem so bili pri besedico »klip«. Tisti, ki igro vodi, lahko večkrat zapovrstjo zakliče »klip« ali »klop« in seveda pri vsaki besedi gib menja. Igralci pa ga smejo posnemati le pri besedici »klip«.

### **Različice:**

- Igralec, ki se zmoti, dobi točko.
- Igralec, ki se zmoti, izpade iz igre. Igra traja toliko časa, dokler ne ostane en sam igralec, ki nato vodi igro.

## **LOKOMOTIVA**

**Št. otrok:** vsaj 10

**Pripomočki:** /

### **Opis igre:**

Trije Igralci postanejo »lokomotive«. Vsaka lokomotiva si želi uloviti čim več vagonov, zato lovi igralce, ki bežijo pred njo. Vsak ujet igralec se pridruži svoji lokomotivi in ji pomaga loviti. Ko so ujeti vsi igralci, preštujemo vagone in skupina, v kateri jih je največ, zmaga. V naslednji igri so lokomotive tisti igralci, ki so bili zadnji ujeti.

### **Različice:**

- različni načini gibanja (poskoki, plazenje, po vseh štirih,...)



## LOVLJENJE ZMAJEVEGA REPA

**Št. otrok:** najmanj 10 igralcev

**Pripomočki:** rutke

**Opis igre:**

Igralci se razdelijo v dve skupini in se postavijo v vrsto tako, da stojijo drug za drugim. Drug drugega v posamezni skupini primejo za boke. Zadnji v vrsti si za pas oz. hlače zatakne ruto in tako predstavlja "zmajev rep". Tisti, ki stoji prvi v skupini in predstavlja "zmajevo glavo", prične lov za repom drugega zmaja (poskuša ga ukrasti oz. potegniti izza hlač drugemu zmaju). Zmaji se med lovljenjem ne smejo razkleniti.

**Različice:**

- Če je skupina manjša, lahko zmaj lovi svoj rep. Ko se mu to posreči, se igralca pomakneta v sredino kolone.
- Če ni rutk, skuša glava uloviti rep in ga objeti okoli pasu.



## MAČKA IN MIŠ

**Št. otrok:** 10 ali več

**Pripomočki:** /

**Opis igre:**

Z izštevanko izberemo dva igralca (mačko in miš). Ostali se primejo za roke in naredijo velik krog. Miš stoji v krogu, mačka pa izven njega. Mačka skuša uloviti miš, igralci pa z dviganjem in spuščanjem rok ter s stiskanjem drug ob drugega preprečujejo mački, da bi se vrnila v krog in ujela miš. Ko mačka ujame miš, izberemo drug par za nadaljevanje igre.



## MAMBA MAMBA

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** kreda (označimo območje igre)

**Opis igre:**

Izberemo nekoga za mambo. Cilj igre je, da igralce mamba ne ulovi. Kača skuša ujeti igralce. Če kača ujame igralca, se jo mora ta prijeti za ramena ali okoli pasu in je ne sme spustiti. Vsak nov ulov postane del kačjega telesa. Če nekdo zbeži iz območja igre, mora sestiti na črto in počakati do konca igre. Lovi lahko samo glava kače. Kača lahko uporabi svoje telo, da ustavlja druge igralce. Igra se konča, ko ostane en igralec in ta je naslednji mamba.

## MILNI MEHURČKI

**Št. otrok:** neomejeno

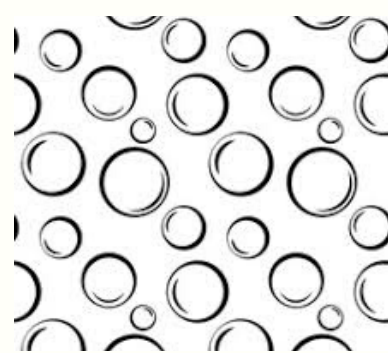
**Pripomočki:** /

**Opis igre:**

Dva igralca sta milna mehurčka, ki se združita tako, da se skleneta v komolcih. Milna mehurčka poskušata uloviti ostale igralce. Ko ujameta enega, se ta združi v milni mehurček. Ko ujamemo še četrtega, se milni mehurček razdeli na dva dela. Igra se nadaljuje, tako da vsi igralci postanejo milni mehurčki. Če kateri od igralcev med lovljenjem steče izven meja igralne površine, se mora nemudoma združiti z najbližjim milnim mehurčkom. Zadnja dva ujeta igralca postaneta naslednja mehurčka, ki bosta začela novo igro.

**Različice:**

Če se igralci igrajo varno, se lahko mehurček večja brez delitve, vse dokler niso ujeti vsi igralci.





## MODNA PISTA

**Št. otrok:** do 5 skupin po 5-7 otrok

**Pripomočki:** različni predmeti, stožci

### Opis igre:

Določimo črto, za katero se igralci postavijo v kolone. 3 do 6 metrov od črte pred vsako kolono postavimo stožec. Vsakemu prvemu v koloni damo predmet, ki si ga položijo na glavo. Na naš znak skušajo rekvizit na glavi prenesti okoli stožca in naslednjemu v koloni. Predmeta ne smejo držati z roko. Če pade na tla, se morajo ustaviti, ga pobrati, položiti nazaj na glavo, nato lahko nadaljujejo. Zmaga skupina, ki prva konča.

### Različice:

Na poti do stožca lahko postavimo razne ovire in s tem otežimo gibanje.



## MRAVLJE NA HLODU

**Št. otrok:** najmanj 10

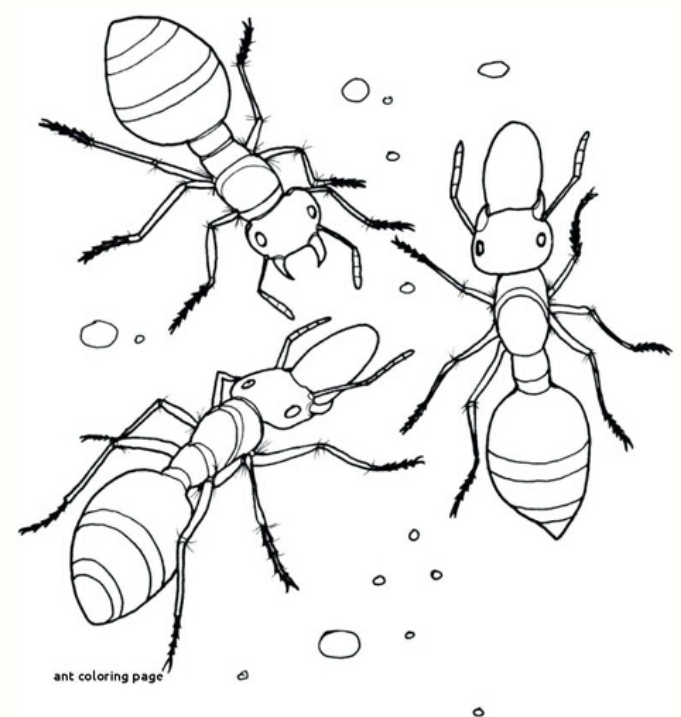
**Pripomočki:** črta («hlod»)

### Opis igre:

Igralce postavimo po črti v vrsto. Označimo ali preštejemo jih od 1 do števila igralcev, ki bodo sodelovali v igri. Cilj igre je, da se otroci v skupini postavijo na črto v obratnem številčnem zaporedju, ne da bi pri tem kdorkoli padel ali stopil s črte. Če je igralec št. 1 začel igro na skrajni levi strani črte, mora ob zaključku stati na skrajni desni strani črte. Zaporedje igralcev mora ostati enako, kot je bilo ob začetku igre, le v obratnem vrstnem redu.

### Različice:

- Igralce razdelimo v dve skupini. Skupini morata stati obrnjeni ena proti drugi. Cilj igre je, da skupini zamenjata mesti, vrstni red igralcev pa mora ostati nespremenjen.
- Spreminjajmo dolžino črte, pri čemer daljša črta omogoča lažjo izvedbo igre ali pa spreminjajmo razdaljo med dvema skupinama, pri čemer večanje razdalje na tleh povečuje težavnost igre.



## OREL IN MIŠKA

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** kreda

### Opis igre:

Igralci stojijo v dveh vzporednih vrstah, ki sta oddaljeni 3 m, in se gledajo. Za skupino mišk leži še ena črta, kamor so miške s hrbti obrnjene. Črta označuje varno mesto. Druga skupina so orli in bodo stali nepremično, vse dokler se ne odločijo za lov na miške. Miška ne sme zbežati, vse dokler ne opazi, da se je orel premaknil. Takrat, ko se orli samo malo premaknejo, lahko začnejo miške bežati proti varnemu mestu za drugo črto (To je cilj mišk).

### Različice:

Ko postanejo igralci v bežanju spretnejši, zmanjšajte začetno razdaljo med orli in miškami.



## PRVA POMOČ

**Št. otrok:** neomejeno

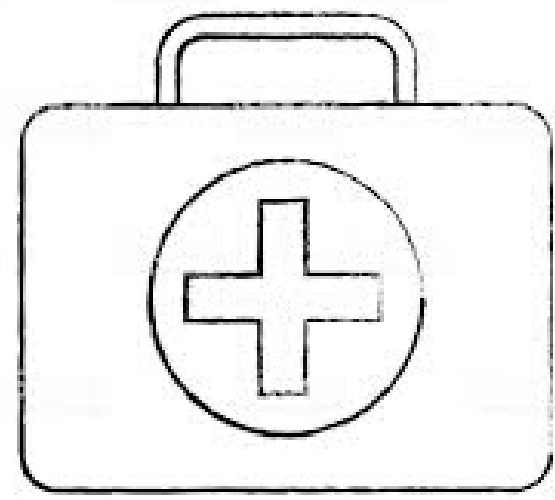
**Pripomočki:** kreda (za označbo bolnišnice)

**Opis igre:**

Lovilec lovi. Ko je igralec ujet, mora z eno roko pokriti rano (mesto, kjer se ga je lovilec dotaknil), njegova roka postane obliž. Ranjeni igralec nadaljuje z igro, a ves čas mora imeti roko na mestu rane in ima prsto le eno roko. Če je igralec ponovno ujet, mora s preostalo roko pokriti še drugo rano. Še vedno lahko nadaljuje z igro. Ko je igralec ujet tretjič, mora oditi v bolnišnico (izven meja igralne površine). Tam se lahko pozdravi tako, da naredi deset sonožnih poskokov. Nato se vrne v igro.

**Različice:**

- V bolnišnici se pozdravijo z opravljanjem različnih nalog.
- Igralci lahko obiščejo bolnišnico tudi ob eni sami rani. Naredijo vnaprej določeno nalogo in se vrnejo v igro brez obližev. Za odstranitev obližev ne potrebujejo čakati, da so 3x ujeti.



## RAVNOTEŽJE Z LONČKOM NA GLAVI

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** plastični lončki, glasba

**Opis igre:**

Vsak igralec si položi lonček na glavo in ob glasbeni spremljavi hodi pazljivo po prostoru. Ko glasba preneha, igralci počepnejo. S pričetkom glasbe igralci ponovno vstanejo in hodijo z lončki na glavi. Zmaga tisti, ki je lonček obdržal na glavi.

## SEDEČA ODBOJKA

**Št. otrok:** neomejeno

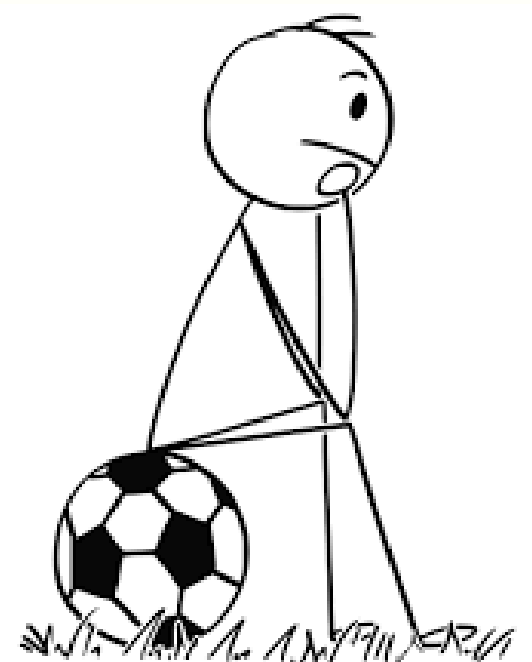
**Pripomočki:** ena ali dve napihljivi žogi

**Opis igre:**

Igralci naj se posedejo po prostoru. Cilj igre je, da igralci z odbijanjem poskušajo obdržati žogo v zraku čim dlje. Pred udarcem naj igralci kličejo: »Moja!«, »Imam jo!«, »Jaz!«. Igralec ne sme udariti žoge dva-ali večkrat zapored. Igralci morajo ves čas igre sedeti na tleh. Za odboj žoge lahko uporabijo katerikoli del telesa.

**Različice:**

- V igro dajmo še eno žogo.
- Boljšim skupinam dajmo zahtevnejši cilj, npr. točno določeno zaporedje »odbijalcev« ali koliko odbojev bodo naredili v eni minuti, ne da bi jim med tem žoga padla na tla ali da bi zamenjali vnaprej določeno zaporedje odbijalcev.
- Ko igralci razumejo koncept postavitve telesa pri odboju, zadolžitve za pokrivanje prostora okrog njih in omejevanja oz. izogibanja igralni površini soigralcev, jim lahko dovolimo, da igrajo stoje.



## SLEPEC

**Št. otrok:** vsaj 2

**Pripomočki:** kiji, ruta

**Opis igre:**

Eden v paru si zaveže oči, drugi pa ga vodi skozi postavljen slalom iz kijev. Slepca lahko vodi z besedami, z rokami, z enim prstom... Nato zamenjata vlogi.

**Različice:**

- Različne poti (ovire), ki jih mora par prehoditi.





## SONCE IN LED

**Št. otrok:** najmanj 6

**Pripomočki:** /

**Opis igre:**

Imamo lovca, to je Led, ter njegovo nasprotje Sonce. Led lovi igralce po prostoru in ko jih ujame, zmrznejo. Po prostoru pa se giblje tudi Sonce, ki igralce odmrzne in se lahko lovijo spet naprej. Led lahko ulovi tudi Sonce, takrat pa se mora Sonce ustaviti, na glas prešteti do deset, potem pa lahko spet opravlja svojo nalogo.



## SPUSTI KOLAČEK

**Št. otrok:** več kot 10

**Pripomočki:** stožci (ali kateri drugi predmeti)

**Opis igre:**

Pokažimo igralcem »kolačke« in jim povejmo kako so slastni. Približno tretjina igralcev dobi stožce. Igralci brez stožcev lovijo tiste s stožci. Ko so ti ulovljeni, »spustijo kolaček« in stečejo proč. Igralec, ki ulovi kolaček, ga pobere in preostali lovilci ga začnejo loviti.

**Različice:**

- Igralci lahko igro odigrajo tudi s poskoki, na kolenih ipd.
- Igro lahko spremenimo tudi v igro »Lovimo ime« tako, da lovilci kličejo imena: »Hej ... (ime) spusti . kolač!«

## VLAK

**Št. otrok:** poljubno

**Pripomočki:** /

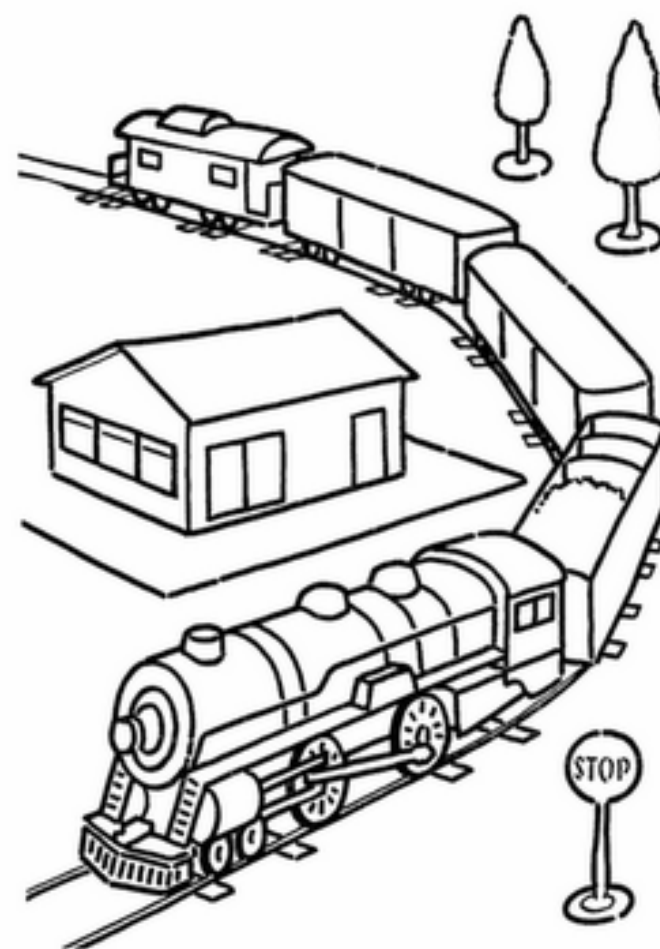
**Opis igre:**

Igralci se postavijo v kolone po 5 ali 6. Vsaka kolona ima na koncu vodjo, ki usmerja vlak, ostali pa zaprejo oči. Vlakovodja daje signale:

- Dotik glave – naravnost
- Stisk leve rame – zavijanje levo
- Stisk desne rame – zavijanje desno
- Dotik sredine hrbta – vlak se ustavi

**Različice:**

- spremenite signale npr. pisanje črk po hrbtu



## VSI LOVIMO, VSI BEŽIMO

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** /

**Opis igre:**

Igralci tečejo in poskušajo med tekom uloviti (se dotakniti) čim več igralcev. Dotike štejejo. Igra traja 3 minute. Vsi igralci lovijo, nihče ni ujet (izločen iz igre), čeprav ga kdo ulovi (se ga dotakne). Če otrok prestopi mejo igralne površine, mora šteti ujete igralce ponovno od začetka ali izvesti 10 poskokov pred povratkom v igro (nalogo določimo pred začetkom igre).

**Različice:**

- Spremenimo lahko čas trajanja igre in velikost igralnega polja.
- Vedno, ko je igralec ulovljen, od svojega seštevka odbije eno točko.

## V ŽIVALSKEM VRTU

**Št. otrok:** od 10 do 20

**Pripomočki:** vrečka in listki, na katere bomo napisali živali (živali lahko igralci tudi sami narišejo)

### Opis igre:

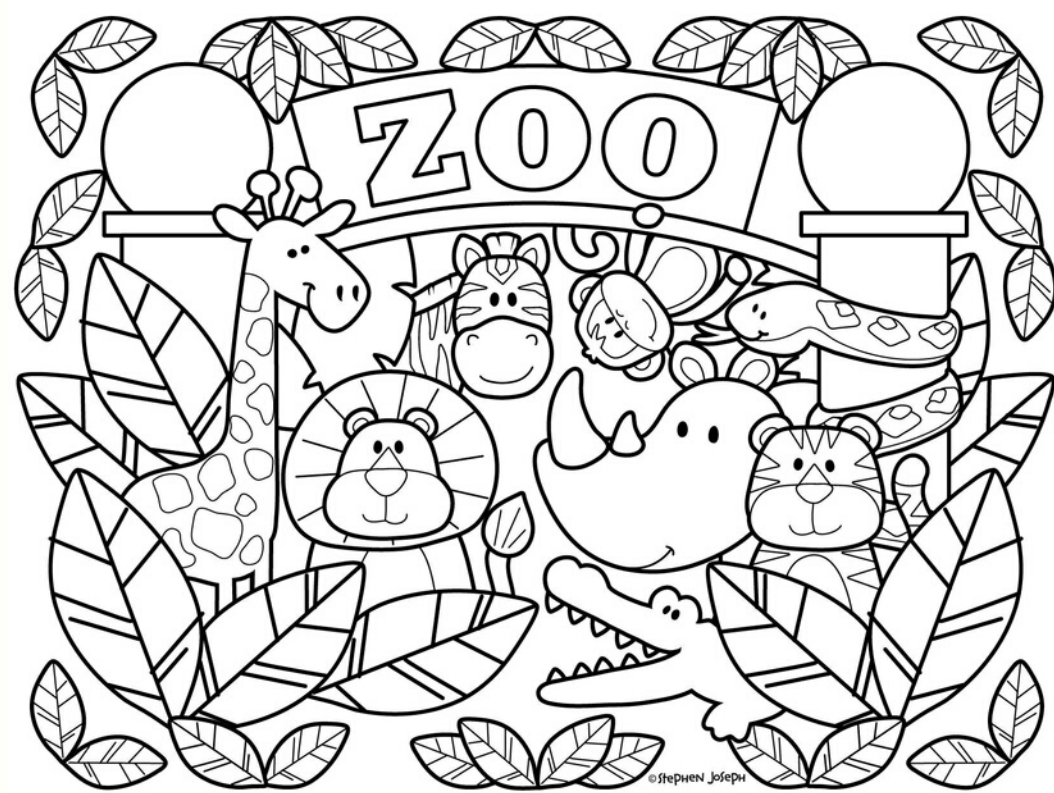
Na listku so različne živali. Vsaka žival mora imeti med listki svoj par (npr. medved – medvedka, petelin – kokoš, raca – racak...)

Listke damo v vrečko in vsak izmed igralcev

potegne iz nje en listek. Na znak začnejo vsi oponašati živali, ki so jih imeli na listku (glasovno, z gibanjem...) Vsak mora poiskati svoj par.

### Različice:

- na listkih so poleg slik ali risb napisana tudi imena ali začetna črka živali
- živali lahko oponašajo le z gibanjem
- igralcem lahko zavežemo rutice čez oči in iščejo pare samo po oglašanju



## ZADENI GA

**Št. otrok:** vsaj 2

**Pripomočki:** mehke penaste žogice

### Opis igre:

Polovica igralcev se postavi na eno stran, druga na drugo - približno tri metre ena od druge. Najprej prva polovica poskuša zadeti del telesa, ki ga pove učitelj, nato še druga polovica. Zadeti poskušajo večkrat in različne dele telesa.

### Različice:

- različna oddaljenost,
- različna velikost žog

## ZAJČEK SPI

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** /

### Opis igre:

Igralci si poiščejo vsak svoj prostor. Vodja igre zakliče poljubno besedo, s katero se igra začne. Zajčki lahko potem poskakujejo naokrog. Ko vodja zakliče »Zajček spi!«, morajo vsi otroci kar se da dobro oponašati spečega zajčka. Vodja nato hodi med spečimi zajčki in je pozoren na kakršnokoli premikanje. Če se igralec premakne (tudi če odpre oči), mora opraviti dodatno nalogo (npr.: poskoke, tek na mestu 10 sekund ...). Potem nadaljuje z igro.

### Različice:

- Vodja išče najboljšega spečega zajčka.
- Izbere se drugo žival - speča kravica/kuža/muca/ levček/opica... (Igralci morajo oponašati in zveneti kot izbrana žival).





## ŽABE

**Št. otrok:** neomejeno

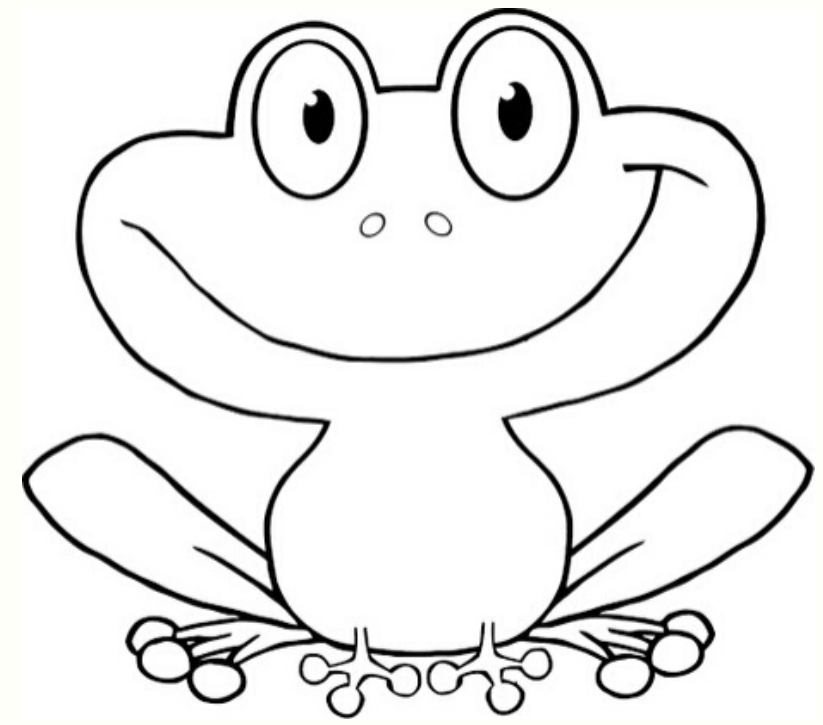
**Pripomočki:** blazine

**Opis igre:**

Igralci kot žabe skačejo po prostoru. Ko učitelj reče »sonce«, gredo vsi igralci v vodo - blazine na sredini prostora, ko učitelj reče »dež«, gredo žabe iz vode.

**Različice:**

Kdor gre zadnji v vodo, se posuši na soncu – otrpne.



## ŽABE IN ŠTORKLJA

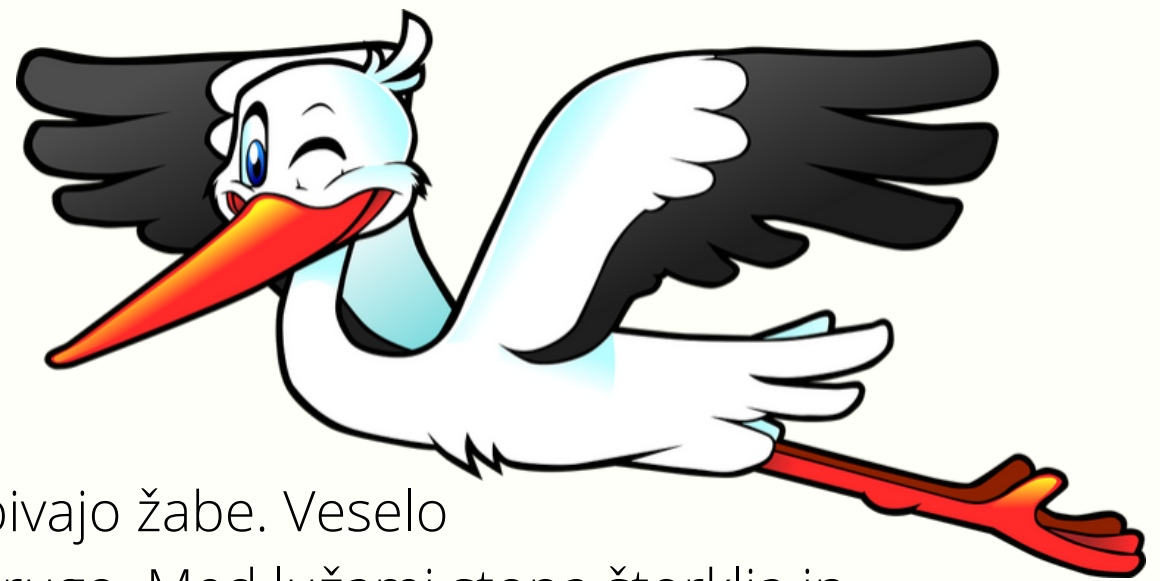
**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** kreda, da narišemo luže

**Opis igre:**

Na tleh označimo dve luži, v katerih prebivajo žabe. Veselo kvakajo in hodijo na obisk iz ene luže v drugo. Med lužami stopa štoklja in skuša žabe uloviti. Tista, katere se štoklja dotakne, mora izstopiti. Štoklja lahko govori:

»Štoklja hodi po močvirju,  
ona rada žabe je.  
Hitro teci in poskoči,  
da te štoklja ne poje.«



## ŽOGO V PREDOR

**Št. otrok:** vsaj 6

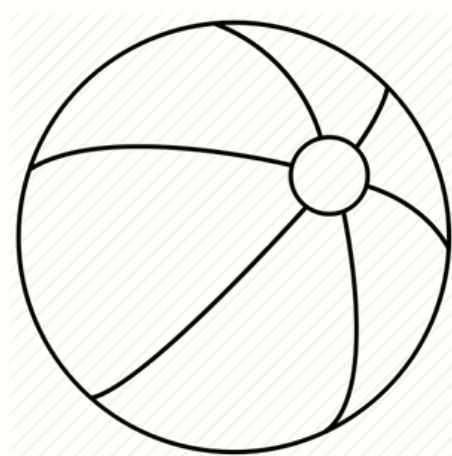
**Pripomočki:** žoge

**Opis igre:**

Skupina stoji v svoji koloni z razkoračenimi nogami. Prvi v koloni drži žogo in jo začne kotaliti pod nogami skozi predor proti zadnjemu v koloni. Vsak igralec se mora dotakniti žoge! Zadnji prime žogo in steče na začetek svoje kolone. Igro ponavljamo tako dolgo, da se vsi igralci zvrstijo na čelu kolone.

**Različice:**

- Igralci naj žogo podajajo nad glavo, ob strani...
- Igro izvajamo z različnimi vrstami žog.
- Igralci so razdeljeni v več skupin, ki med seboj tekmujejo.



# Igre za umiritev



## **DOBRO JUTRO, PETELINČEK**

**Št. otrok:** neomejeno

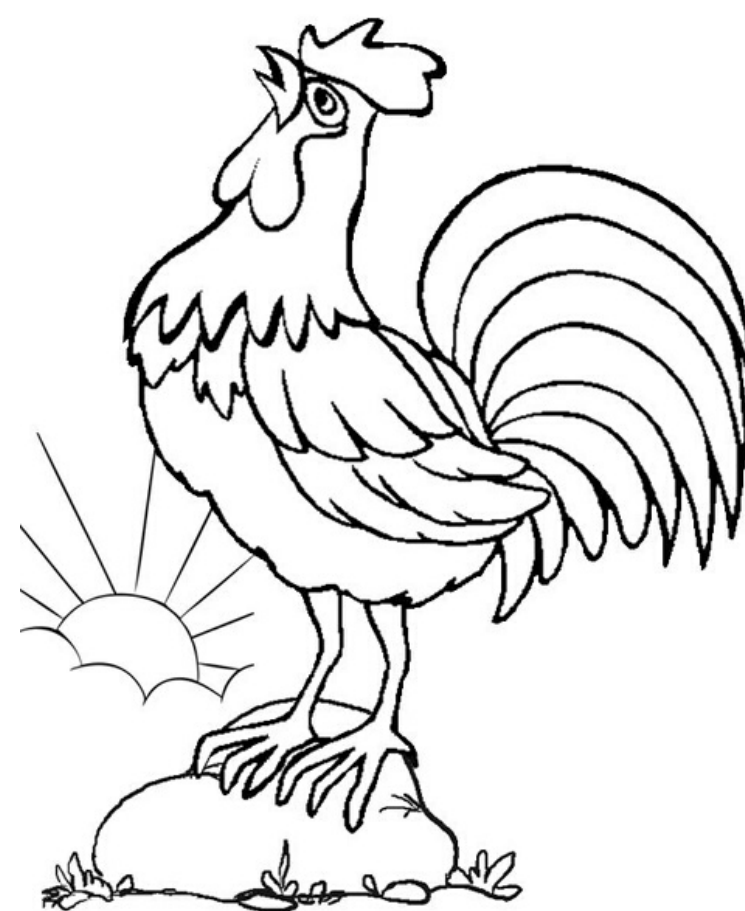
**Pripomočki:** /

**Opis igre:**

Igralci sedijo na tleh v krogu. Na sredi se po štirih sprehaja petelin. Petelin se ustavi pri kateremkoli igralcu in zakikirika. Igralec ga mora pobožati in reči: »Dobro jutro, petelinček«, pri čemer se ne sme zasmijati. Petelin lahko trikrat poskuša spraviti igralca v smeh. Če mu to uspe, zamenjata vlogi, sicer pa nadaljuje igro, dokler ne spravi koga v smeh.

**Različice:**

- Petelini ponavljajo drugačne stavke.
- Namesto petelinov se v krogu sprehaja druga žival, ki se drugače oglašča.



## **GORDIJSKI VOZEL**

**Št. otrok:** 10-30

**Pripomočki:** /

**Opis igre:**

Igralci stojijo v krogu z ramo ob rami in z zaprtimi očmi. Roke iztegnejo proti sredini kroga in poiščejo prosti roki (poskušajo se izogniti rokam njihovih sosedov in rokama ene in iste osebe). Nato odprejo oči in se poskušajo razvozlati, ne da bi se spustili za roke.

## **HRBET NA HRBET**

**Št. otrok:** parno število

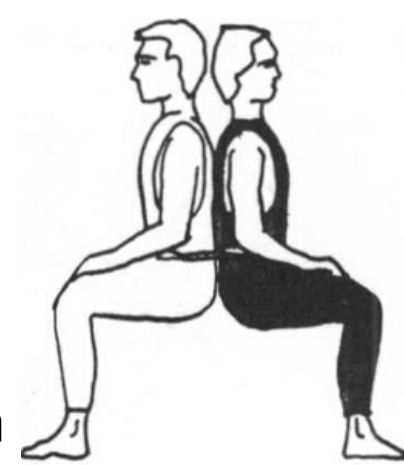
**Pripomočki:** /

**Opis igre:**

Igralce razdelimo v pare. Igralci stojijo v parih obrnjeni s hrbti eden proti drugemu. Igralca v paru naj se s hrbtoma naslonita eden na drugega in se skušata skupaj usesti na tla. To storita počasi. Ko se vsi pari uspešno usedejo, naj poskušajo na enak način ponovno vstati s tal - torej, da se s hrbti opirajo eden na drugega, noge pa počasi pomikajo proti svojim zadnjicam. Pri tem se z rokami ne smejo opirati v tla.

**Različice:**

- Povečajmo število igralcev, ki se morajo skupaj usesti in vstati.
- igra za enega: Igralci prekrižajo noge, se usedejo in zopet vstanejo, ne da bi si pomagali z rokami in ne da bi se dotaknili tal. »Turek« drži glavo pokonci, hrbet je vzravnán. »Krojač« ima sklonjeno glavo in se poskuša sede s čelom dotakniti tal.



## **ISKANJE SKRITEGA PREDMETA**

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** različni drobni predmeti

**Opis igre:**

Učitelj pošlje vse igralce iz prostora, sam pa medtem skrije predmet. Ko se igralci vrnejo, vsak zase po tihem išče predmet. Kdor ga najde, ne izda skrivališča drugim, počasi pride k učitelju in mu po tihem pove, kje je skrit. Nato sede na tla, drugi pa iščejo dalje. Kdo ga najde prvi, kdo zadnji?

**Različice:**

Igra se lahko konča, ko ga prvi najde predmet.

## IZZIV Z GIMNASTIČNIM OBROČEM

**Št. otrok:** najmanj 10

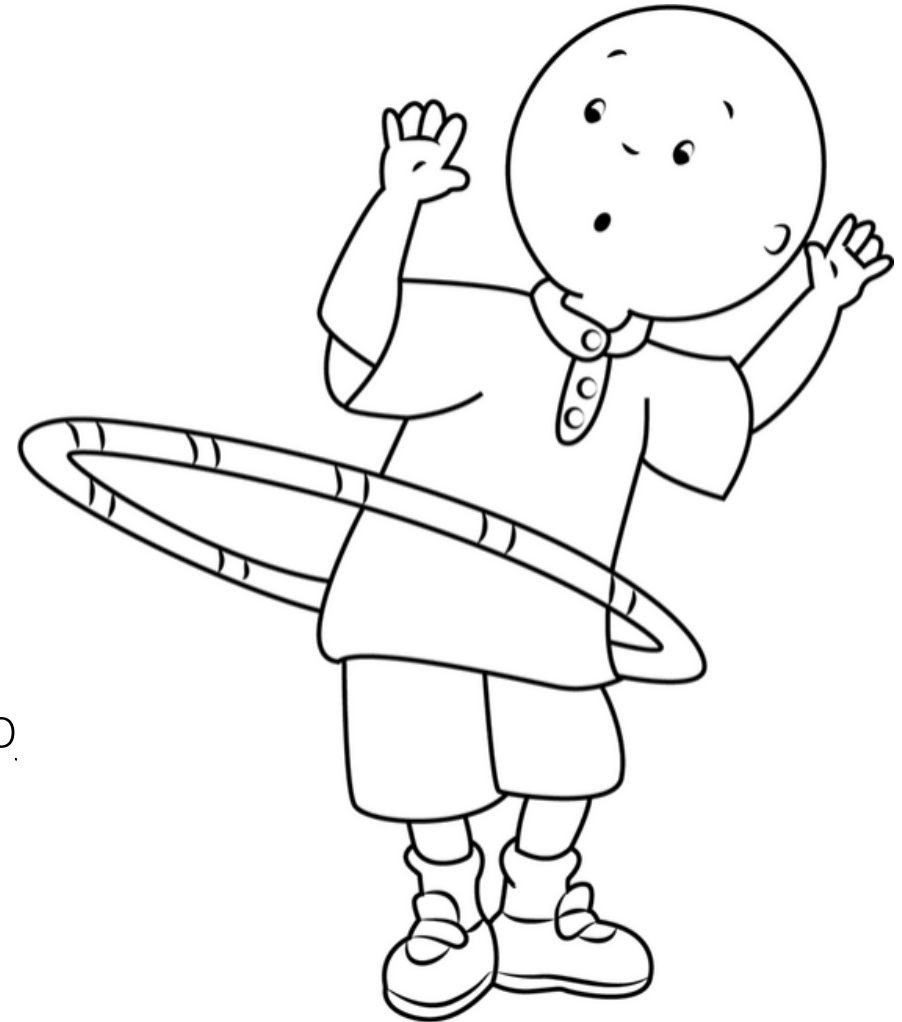
**Pripomočki:** dva gimnastična obroča

### Opis igre:

Igralci naj se postavijo v krog in se primejo za roke. Gimnastični obroč položimo med dve sklenjeni roki igralcev. Cilj igre je, da pride obroč okoli celotnega kroga, ne da bi se igralci pri tem spustili.

### Različice:

- Določimo čas za izvedbo naloge.
- Igro naj igralci opravijo z zaprtimi očmi.
- Igralce razdelimo v dve ekipi, ki tekmujeta med seboj.



## KIPI

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** glasba

### Opis igre:

Igralci prosto plešejo (hodijo, skačejo...) ob dani glasbi. Ko ugasne glasba, igralci naredijo kip. Tisti kip, ki se premakne, izpade. Igralci naj si izmišljajo raznorazne kipe, učitelj jih lahko tudi vpraša, kaj predstavljajo. Ko glasbo ponovno predvajamo, spremenijo način gibanja (skačejo kot žabe, hodijo kot race, letijo kot letala ...).

### Različice:

- Igralce poskušamo spraviti v smeh in v gibanje.
- opazovalec: Opazuje plesalce in izbere takega, ki ima še posebej izstopajoče gibe. Ko glasba utihne, opazovalec prikaže te gibe ostalim. Ob ponovnem predvajanju glasbe poizkušajo plesalci izvajati ta nov plesni gib.
- Izpadli kip lahko opravi nalogo v obliki 10-ih poskokov, sklece, vajo za ravnotežje, oponašanje določene osebe ipd. ter se tako vrne v igro.

## NOGICE

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** časopisni papir, krpe ali svinčniki

### Opis igre:

Igralci si sezujejo nogavice. Razdelimo jim papir ali krpe, ki jih morajo dvigniti s prsti na nogah. Ko to usvojijo, naj si predmete podajajo sede v krogu od enega do drugega.

### Različice:

- S tal lahko dvigajo vedno manjše predmete.
- Organiziramo tekmovanje med skupinami: Katera je dvignila več predmetov in jih spustila v škatlo?
- Organiziramo lahko tekmovanje med skupinami, katere člani sedijo v vrsti in si podajajo papir. Katera bo prej prišla do konca?





## **OBLECI ME**

**Št. otrok:** najmanj 8 (dve enako številčni skupini)

**Pripomočki:** dve preveliki majici s kratkimi rokavi

### **Opis igre:**

Igralce razdelimo v dve ekipi. Vsaka ekipa dobi eno majico. En igralec iz vsake ekipe si obleče majico in nato z obema rokama za roke prime enega izmed svojih sotekmovalcev. Ostali igralci v ekipi morajo nato majico prevleči z enega igralca na drugega. Za tem prime »na novo oblečeni« igralec enega od ostalih sotekmovalcev, »slečeni« pa pomaga ekipi pri preoblačenju. Zmaga ekipa, ki se prva cela preobleče.

### **Različice:**

- Namesto tekmovanja med dvema ekipama, lahko igramo le z eno ekipo.
- Preoblačenje lahko izvede le eden iz ekipe, ostali pa lahko dajejo ustna navodila.

## **RIŠEMO, PIŠEMO**

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** /

### **Opis igre:**

Igralci se uležijo na tla. Dvignejo desno nogo in poskušajo v zrak narisati krog, nato kvadrat, trikotnik... Lahko narišejo sonce, oblak, hišo... Starejši lahko napišejo številke, črke, se podpišejo... Vmes naj menjajo noge.

## **SLEPEC V KROGU**

**Št. otrok:** vsaj 4

**Pripomočki:** ruta, s katero slepcu zavežemo oči

### **Opis igre:**

Igralci sedijo v krogu, na sredini pa je igralec z zavezanimi očmi - slepec. Le ta se nekajkrat na mestu zavrti, potem pa gre k robu kroga in se ustavi pred določenim igralcem. Tisti, pred katerim se je ustavil, se zasmije in reče: "Ugani, kdo sem!" Če slepec ugane njegovo ime, zamenjata vlogi, drugače pa poskusi še enkrat. Če tudi drugič ne ugane imena, učitelj zamenja slepca.

## **TIHO PLAZENJE**

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** rutica

### **Opis igre:**

Igralci sedijo po turško v krogu. Na sredi sedi igralec, ki ima z rutico zavezane oči. Učitelj pokaže na enega od igralcev v krogu in ta se skuša neslišno splaziti do igralca v sredini. Če se mu to posreči, zamenjata mesti. Če pa srednji zasliši šum, pokaže z roko v smer in če zadane, mora plazeči iti nazaj na svoje mesto. Učitelj določi drugega, ki zdaj skuša priti do igralca v sredini.

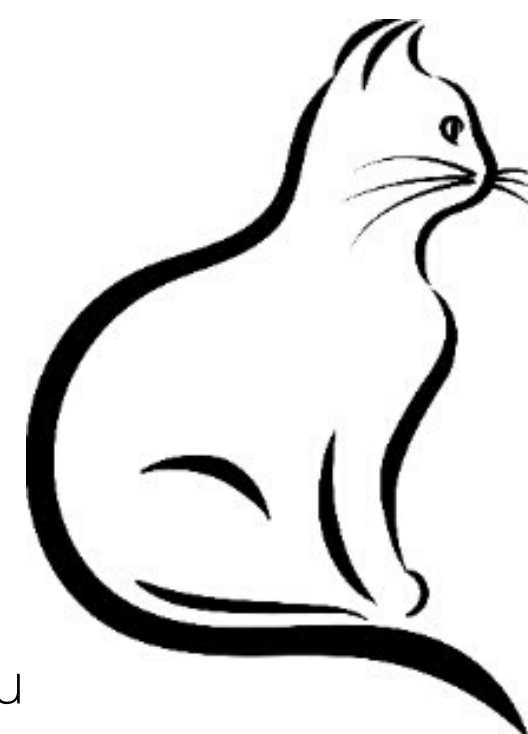
## **UBOGI ČRNI MUC**

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** /

### **Opis igre:**

Sedimo v krogu. En igralec oponaša ubogega črnega muca (kako npr. obupano mijavka, ubogo gleda, ...). Igralec se usede pred nekoga. Ta mora nežno pobožati in potolažiti muca po glavi in trikrat reči »ubogi črni muc«, ne da bi se zasmel. Če se zasmije, zamenjata vlogi. Če se ne zasmije, mora ubogi črni mu drugemu. Popolnoma je odvisno od muca, koliko in kakšno mimiko in glasove bo uporabil, da nas bo spravil v smeh.



## **VSTOPI IN SE USEDI**

**Št. otrok:** najmanj 10

**Pripomočki:** /

**Opis igre:**

Igralci naj se postavijo v krog, se obrnejo za 90 stopinj v desno tako, da so z levim ramenom obrnjeni v notranjost kroga, pogled pa imajo usmerjen v hrbet igralca pred njimi. Igralci naj nato naredijo nekaj bočnih korakov proti središču kroga, tako da se vsi skupaj rahlo stiskajo v krogu. Vsi igralci morajo stoji tesno skupaj. Na znak se morajo vsi igralci usesti na kolena igralca, ki stoji za njimi. Če je naloga uspešno opravljena, vsi igralci udobno sedijo na kolenih nekoga.

**Različice:**

- Če je skupina sestavljena iz manjšega števila igralcev, poskušajmo (pri starejših igralcih) izvesti skupinsko hojo v krogu.
- Ko postane naloga prelahka, dajmo v krog več igralcev.
- Igralce lahko tudi vprašajmo, če imajo kakšno idejo, kako bi otežili nalogo.

## **ZA SPRETNE NOGE**

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** kocke, rutice, frnikole, kamenčke

**Opis igre:**

S podplati obeh nog naj igralec prime kocko in jo postavi drugam, nato naj iz kock zgradi neko določeno stvar, npr. stolp, hišo, most, ceste in stolpnice.

**Različice:**

- Igralci lahko dvignejo kamenčke, frnikole, rutice ali svinčnike in jih odložijo npr. v škatlo. Kdo bo prvi položil kamenčke v škatlo?
- Igralci pri manjših predmetih igrajo najprej z desno, nato z levo nogo.
- Igralci se postavijo v vrsto, vsak ima pred seboj 6 kamenčkov. Na znak prime vsak s prsti leve noge prvi kamenček in ga nese skakaje po desni nogi na cilj. Takoj teče nazaj in s prsti desne noge nese naslednjega. Zmaga tisti, ki prvi pravilno prenese vseh 6 kamenčkov na cilj in se postavi na prvotno mesto.

## **ŽEPNI NOŽ**

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** /

**Opis igre:**

Igralci ležijo stegnjeno na hrbtu na tleh. Zdaj dvignejo roke in nato z zadnjico dotikamo tal. Nekaj trenutkov vztrajajo v tem položaju, potem spuščajo noge in roke polagoma nazaj na tla. Vajo dvakrat ali trikrat ponovijo.

**Različice:**

- tekmovanje: Kdo več časa zdrži v položaju?



## **ŽIVALSKA FARMA**

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** /

**Opis igre:**

Igralce razdelimo v pet skupin, vsaki skupini je dodeljena ena žival (oglašanje živali). Igralci morajo imeti med igro zaprte oči. Z oponašanjem živali in poslušanjem drugih, morajo v prostoru v počasnem gibanju in miže poiskati sorodne živali. Roke naj imajo dvignjene pred seboj. Igra je končana, ko se „živali“ v vseh skupinah najdejo med seboj ali ko se zbere prva skupina enakih živali.

**Različice:**

Igralce razdelimo na več ali manj živali in s tem naredimo manjše ali večje skupine (lahko tudi pare).

# Jezikovne igre



## ABECEDNA ZGODBA

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** list, svinčnik, listki s črkami abecede

**Opis igre:**

Igralci izžrebajo črko, poiščejo čim več besed na to črko in sestavijo stavek, le vezniki, predlogi in zaimki... so lahko na drugo črko. Ko končajo vse stavke in porabijo vse črke abecede, stavke sestavijo po abecedi v zgodbo.

**Različice:**

- Zgodbo sestavlja več igralcev ali pa vsak zase.



## ČRKOVNI GOZD

**Št. otrok:** poljubno

**Pripomočki:** tabla, kreda

**Opis igre:**

Na tabli je narisano drevo. Namesto listov pa z vej drevesa visijo črke. Iz njih morajo igralci sestaviti besede. Uporabljene črke sproti brišejo. Besede tvorijo tako dolgo, dokler ne zmanjka črk.

**Različice:**

- Lahko se oblikujeta dve skupini: Katera skupina bo utrgala več listov z dreves in s tem našla več besed?

## IGRAJMO SE Z ŽOGO IN RAZMIŠLJAJMO

**Št. otrok:** neomejeno

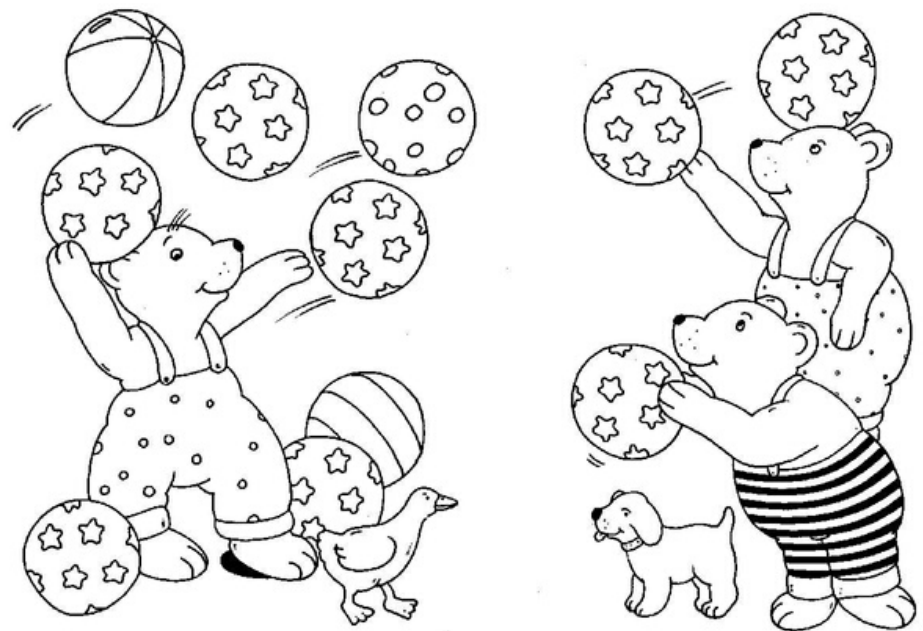
**Pripomočki:** žoge

**Opis igre:**

Igralci sedijo ali stojijo v krogu. Medtem ko si podajajo žogo, izgovarjajo besede, ki se začenjajo na isto črko.

**Različice:**

- Igralci izgovarjajo besede: sopomenke, nasprotja, besede, ki se začenjajo na zadnjo črko v prejšnji besedi, besede, ki se začenjajo na zadnji dve črki v prejšnji besedi itd.  
-Medtem ko si podajajo žogo, sestavljajo vprašanja in odgovarjajo (npr. en otrok poda žogo drugemu otroku in ga vpraša »kdaj odpada listje?«, drugi otrok odgovori »jeseni«, in vrže žogo tretjemu, ta spet zastavi vprašanje itd.)



## KRIŽEM KRAŽEM

**Št. otrok:** poljubno

**Pripomočki:** ura, papir in svinčnik

**Opis igre:**

Izmislite si eno besedo, na primer POČITNICE.

Besedo napišite od zgoraj navzdol, na desni strani črk z razmakom pa od spodaj navzgor. Zdaj določite čas, kako dolgo naj traja igra. Vsak mora v tem času vpisati besede, ki se z levo črko začnejo, in z desno končajo. Kdor je prvi gotov, je zmagal in si sme izmisliti besedo za naslednji krog.



## MUHASTI STAVKI

**Št. otrok:** poljubno

**Pripomočki:** papir, pisala

### Opis igre:

Na zgornji rob lista vsi napišejo samostalnik (ime ali predmet), zapognejo rob, da je napisana beseda skrita, in dajo list sosedu. Ta napiše glagol, spet zapogne list in ga da sosedu, ki napiše določilo kraja, naslednji napiše utemeljitev, ki se prične s »ker«. Liste še enkrat zamenjamo in vsak prebere stavek z lista, ki ga je dobil.

### Različice:

- Lahko spremenimo ali razširimo stavek.
- Stavke lahko točkujemo.

## NAREK Z DOPOLNJEVANJEM

**Št. otrok:** poljubno

**Pripomočki:** papir, pisala

### Opis igre:

Igralci pišejo besedilo po nareku. Narekujemo jim le del povedi, zaključek povedi pa nadaljujejo.

Primer: MIHA JE ODPRL ... ZAGLEDAL JE ... ZELO SE JE ... NENADOMA JE ...

Igralci najprej tiho preberejo besedilo in popravijo napake. Drugič preberejo, da vejo kaj berejo. Tretjič pa preberejo pri sebi, da bodo brali s poudarki. Nato vsak učenec prebere svojo verzijo nareka.

## TRI BESEDE – PAMETEN STAVEK

**Št. otrok:** poljubno

**Pripomočki:** besede na kartončkih

### Opis igre:

Vodja na listke napiše različne predmete, ki nimajo nikakršne povezave, igralec pa mora besede iz kartončkov spremeniti v smiselni stavek.

### Različice:

- Vsak igralec zapiše po štiri besede, ki se jih da v vrečko ali škatlico, nato igralci žrebajo vsak tri besede, ki jih morajo spremeniti v stavke.

## ZAIGRAJMO GLAGOLE

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** /

### Opis igre:

Eden od igralcev poskuša samo s kretnjami pokazati določene glagole (iskati, loviti, stradati, žalovati...). Vsak pride na vrsto z enakim številom glagolov. Kdor jih največ uspešno pokaže, je zmagovalec. Tisti, ki najprej ugane je naslednji pantomimik.

### Različice:

- Igralci pokažejo druge besedne vrste.
- Igralci poskušajo s kretnjami in mimiko predstaviti poklic.



## **ZEMLJEPIS**

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** pisalo, papir

### **Opis igre:**

Igralec na list nariše tabelo s štirimi stolpci (mesto, država, reka, gora). Igralci izberejo črko tako, da ko vodja izgovori: »en, dva, tri, vse se razprši«, vsak igralec pokaže določeno število prstov. Seštevek vseh prstov da črko abecede. Za določeno začetno črko smejo igralci izpolnjevati rubrike toliko časa, dokler prvemu ne uspe zapolniti vseh rubrik.

### **Različice:**

- Lahko določimo druge rubrike (npr. ime, priimek, rastlina, žival, darilo za rojstni dan, česar me je strah, pijača, poklic, znana osebnost, orodje, sadje, kaj vzamem s seboj na samotni otok...).
- Črke lahko izžrebamo v obliki tombole.
- Točkovanje: Za besedo, ki je nima nihče drug, dobi 10 točk, za besedo, ki jo ima tudi še kdo drug, dobi 5 točk, za manjkajočo besedo odštejemo 5 točk. Zmaga igralec, ki ima po končanih 10 krogih največ točk.

## **ZLOG ZA ZLOGOM**

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** /

### **Opis igre:**

Tekmovanje začnemo tako, da nekdo pove besedo z dvema ali tremi zlogi, zadnji zlog pa je prvi zlog naslednje besede. Primer: son-ce, ce-pi-vo, vo-da, da-ri-lo, lo-gi-ka, ka-va, va-ta ... Vsak izmed igralcev mora nadaljevati igro tako, da iz zadnjega zloga besed, ki jo je povedal njegov predhodnik, naredi novo besedo. Če se igra ustavi in kdo ne ve nadaljevanja, je izgubil.

### **Različice:**

- lažja različica: zadnja črka pa je prva črka naslednje besede.



# Ustvarjalne igre





## IGRA S ČASOPISNIM PAPIRJEM

**Št. otrok:** do 20

**Pripomočki:** časopisni papir

**Opis igre:**

Vsak od igralcev dobi kos časopisa. Z njim lahko izvajajo različna gibanja: nošenje časopisa na glavi, tek s časopisom na prsih, preskok časopisa, časopis postavijo na tla in se ga dotikajo z raznimi deli telesa ali pa nanj položijo dlan in se zavrtijo okoli njega, časopis raztrgajo na dva dela, stopijo nanj in drsajo z njim, nato vsak kos raztrgajo še na dva dela in drsajo z nogami in rokami, na koncu pa vse štiri kose časopisa zmečkajo in odvržejo v koš za smeti.

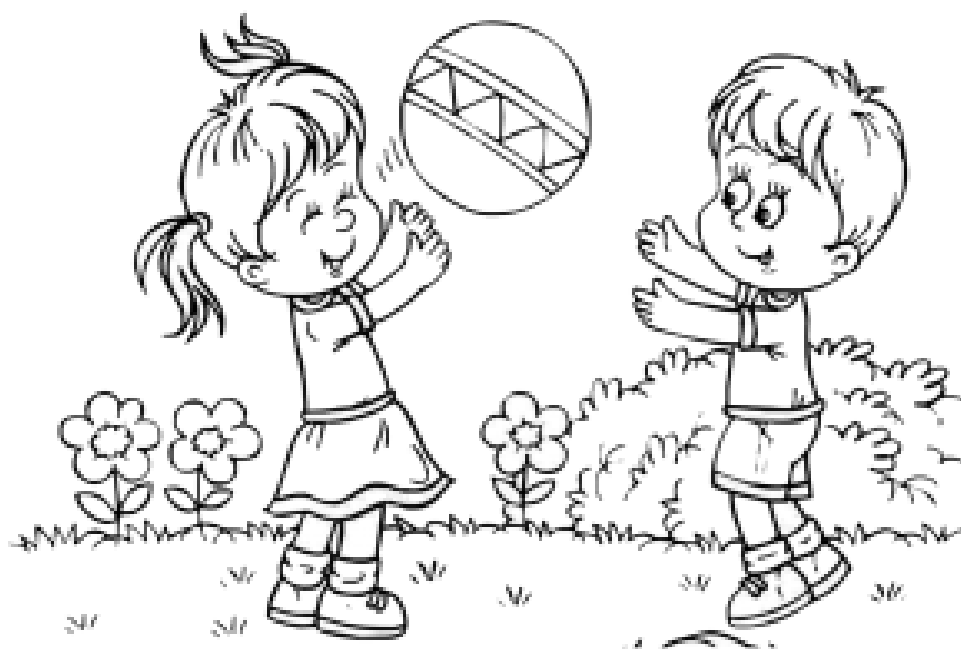
## IZUMIMO IGRO

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** različni športni pripomočki

**Opis igre:**

Igralce razdelimo v skupine in vsako postavimo pred enega od kupov športnih pripomočkov. Vsaka ekipa mora imeti dovolj prostora. Igralci uporabijo razpoložljive pripomočke in si izmislijo svojo igro (postavijo pravila in meje, izberejo pripomočke in vse za igro potrebne informacije), jo sestavijo, postavijo in preizkusijo. Določiti morajo tudi ime igre in se pripraviti, da bodo pravila igre razložili drugim ekipam. Ekipe se menjajo pri demonstraciji in v učenju iger.



**Različice:**

- Povečajmo število igralcev v posamezni ekipi in s tem povečajmo izziv sporazumevanja.
- Omejimo število pripomočkov in s tem povečajmo izziv ustvarjalnosti.

## NOŽNI RISALNI TEČAJ

**Št. otrok:** poljubno

**Pripomočki:** papir, pisala, flomastri

**Opis igre:**

Igralci rišejo z nogami. Pisalo stisnejo s palcem in drugim prstom na nogi. Najprej se navadijo risati z eno nogo, nato poskusijo z obema nogama hkrati. Primerne so voščenske ali pa flomastri. Risalna podloga naj bo zelo velika.

**Različice:**

- Izziv: narišejo naj vijugaste oblike, osmice, kače ali kakršnekoli fantazijske like.



## **PRAVLJICA**

**Št. otrok:** neomejeno

**Pripomočki:** knjiga pravljic

### **Opis igre:**

Učitelj pripoveduje oz. bere pravljico, igralci pa jo sproti uprizarjajo. V pravljici naj nastopa čim več različnih oseb in živali, ki počnejo raznovrstne stvari. Lahko se skrivajo, iščejo hrano, skačejo, kotalijo...

### **Različice:**

- Skupaj z igralci uprizarjamo osebe in živali v pravljici.
- Posnamemo lahko radijsko igro ali video posnetek.



© artus-art.com

## **STOLP**

**Št. otrok:** neomejeno

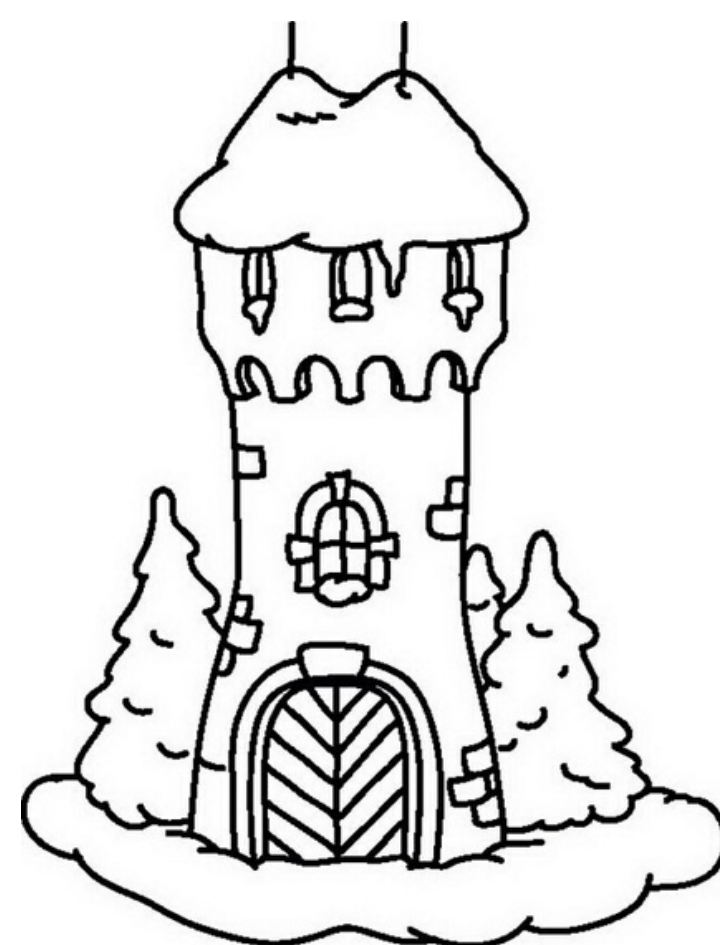
**Pripomočki:** časopisni papir, lepilni trak, štoparica

### **Opis igre:**

Igralce razdelimo na skupine ter vsaki skupini damo enako količino časopisnega papirja in lepilnega traku. Naloga je, da skupine sestavijo v določenem času (npr. 30 sekund) najvišji stolp. Med delom se ne smejo pogovarjati.

### **Različice:**

- Igralci lahko gradijo tudi najmočnejši stolp, npr. da mora zdržati največ kovancev, vendar potem moramo določiti najmanjšo višino stolpa.



www.gratismalvorlagen.com



Igre so povzete po sledečih virih:

<https://baza-iger.skavt.net/igre>  
<http://igramose.blogspot.com/>  
[http://www.os-divaca.si/files/delightful-downloads/2018/09/Ustvarjalne\\_igre1.doc](http://www.os-divaca.si/files/delightful-downloads/2018/09/Ustvarjalne_igre1.doc)  
<http://verainluc.rkc.si/gradivo/Igre-veselega-dela.pdf>  
[https://www.nijz.si/sites/www.nijz.si/files/publikacije-datoteke/igranja\\_za\\_znanje\\_celotna\\_publikacija\\_1.pdf](https://www.nijz.si/sites/www.nijz.si/files/publikacije-datoteke/igranja_za_znanje_celotna_publikacija_1.pdf)  
(internetni viri dne 23. 1. 2020)

Braemer, Helga: Otrokove ustvarjalne igre. Tehniška založba Slovenije. Ljubljana. 1992.