

TEDEN OTROKA (4. – 10. 10. 2021)

Tema letošnjega tedna otroka je RAZIGRAN UŽIVAJ DAN! Zato Vam ponujamo nekaj idej za preživljanje posameznih dnevov v tem tednu.

- Lovljenje barv

Glede na število igralcev si poljubno izberemo št. barv (npr. 6 igralcev razdelimo na tri barve: rdeča, zelena, rumena). Vsaka barva ima "dom" v enem kotu prostora na katerem se nahajate. Določimo eno izmed barv, ki bo imela eno minuto časa za lovljenje ostalih barv. Ujete igralce odvedejo v svoj dom, kjer počakajo do konca igre. Po minuti lovljenja preštejemo, koliko igralcev so ujeli. Nato lovi druga barva. zopet je potek enak kot pri prvi barvi. Nato pa spet nadaljuje naslednja barva in zopet se postopek ponovi. Ko igro izvedejo vse barve, se ugotovi katera barva je bila uspešnejša (katera je ulovila več igralcev).

- Lovci in zajec

Igralci, ki so lovci, stojijo v krogu. V sredini je zajec. Lovci skušajo z mehko žogo zadeti zajca. Kateremu se posreči zadeti zajca, postane zajec, prejšnji zajec pa stopi v krog in je lovec.

- Kdo se boji črnega moža

Črni mož se postavi na eno stran prostora, igralci na drugo. Črni mož zakliče: "Kdo se boji črnega moža?" Igralci odgovorijo: "Nihče!" in stečejo proti črnemu možu. Črni mož jih lovi; kogar se dotakne, postane njegov pomočnik. Črni mož in pomočniki smejo teči samo naprej.

- Jakec, kje si?

Igralci stojijo v krogu in se držijo za roke. V krogu sta Jakec in Micka, ki ima zavezane oči. Micka vpraša: "Jakec, kje si?", Jakec ji odgovori: "Tukaj sem!" Micka skuša Jakca ujeti, Jakec pa se ji izmika. Če Micki Jakca ne uspe ujeti, zamenjamo vlogi ali pa zmanjšamo krog.

- Objemi soseda

Lovec (v roki drži rutko, da ga ostali igralci opazijo) lovi ostale igralce, ki prosto tekajo po prostoru. Igralci so varni pred lovцем, ko so v "zapiku"; ko se dva igralca med seboj objameta ali se primeta za obe roki.

- Mačka in miš

Igralci stojijo v krogu in se držijo za roke. Določimo mačko in miško. Mačko zapremo v krog, miška pa je zunaj kroga. Mačka skuša ujeti miško, miška pa beži pred mačko. Igralci z dvigovanjem sklenjenih rok dajejo prost prehod miški, mačko pa ovirajo. Ko mačka ujame miško, določimo nov par. Kadar mačka dalj časa ne more ujeti miške, določimo še eno mačko ali pa mački pustimo v krogu na enem mestu odprt prehod.

- Ribič gre na lov

Ribič se postavi na eno stran prostora in zakliče: “Ribice, ribice, ribič gre na lov!”. Ribice mu plavajo nasproti, ribič jih lovi. Ujeti igralci se primejo za roke in napravijo mrežo ter pomagajo ribiču loviti. Igralci se lahko izmuznejo skozi mrežo, ker lahko lovita le krajna dva igralca. Če se mreža pretrga, ulov ne velja.

- Zadeni plastenke

Za to igro potrebujemo večjo kocko, žogice, plastenke s številkami. Vržemo kocko. Toliko, kolikor je pik, toliko imamo poskusov za kotaljenje žoge in zadevanje plastenk. Kocko lahko izdelamo sami iz tršega kartona in skupaj z otroki napišemo številke in jo privlačno pobarvamo. Plastenke so lahko označene s številkami od 1 do 5. Rezultat je vsota števil, označenih na podrtih plastenkah.

- Meduza

Pri tej igri potrebujemo balon. Balon postavimo na tla. Balon predstavlja meduzo, ki nas lahko opeče, zato jo poskušamo odgnati stran od sebe, ne da bi se je dotaknili. Mahamo z rokami, nogami, pihamo ... Otroka spodbujamo, da si izmisli svoj način, da premakne balon stran od sebe. Naj bo čim bolj ustvarjalen. S to igro otrok razvija sposobnosti iskanja lastnih rešitev gibalnih problemov.

- Kaj se začne na črko ...

Pojdi ven na zrak in poišči čim več stvari na dano črko (npr. P: palica, potok, pes, pesek, polje, ptica ...).

- Skrivalnica

Iskalec miži in šteje do dogovorjenega števila, medtem se ostali skrijejo. Ko iskalec konca s štetjem, začne iskati skrite otroke in ko katerega zagleda, teče do mesta, kjer je mižal, udari po njem in ga “pofočka” z vzklikom: “En, dva, tri – ime igralca, ki ga je našel.” Če se preveč oddalji od mesta, se lahko pofočka drug igralec in s tem mora iskalec igro z mižanjem ponoviti. Če mu uspe pofočkati vse igralce, naslednji miži prvi, ki ga je pofočkal.

- Med dvema ognjema

Oblikujemo dve ekipi z enakim številom igralcev in v obeh določimo odposlanca, ki se razporedita na začetek in konec igrišča. V najpreprostejši obliki je namen vsake ekipe, da s podajanjem in ciljanjem nasprotnika z žogo izloči vse člane nasprotnikove ekipe. V prvem delu si odposlanec in njegova ekipa trikrat izmenjata žogo, ki se je nasprotna ekipa ne sme dotakniti, nato pa začne s ciljanjem nasprotnikov. Ko zadane katerega od njih, se ta odpravi na zunanjo stran k svojemu odposlancu in mu pomaga ciljati člane nasprotne ekipe. Nazadnje, ko so izločeni vsi člani ene ekipe, se v polje odpravi se odposlanec, ki ima tri življenja. Zmaga ekipa, ki ga z zadetki žoge izloči iz igre.

- Gumitvist

Potrebujemo elastiko, ki jo na koncih zvežemo skupaj. Dva ali več igralcev stopi na notranjo stran elastike in jo napne okoli svojih gležnjev. Iger z elastiko je veliko, skupna lastnost vseh pa je, da igralec poskuša določeno kombinacijo skokov čim bolj pravilno izvesti na različnih

težavnostnih stopnjah (zviševanje elastike od gležnjev do pod pazduhe ali spreminjanje širine napetih vrvic – oženje z elastiko okrog ene noge, tresenje elastike ipd.).

- Ristanc ali tančula

Pripomočki: kreda in kamenček. Na tla narišemo kvadrate v obliki letala (najprej dva enojna, en dvojni, en enojni, en dvojni in na vrhu se en v obliki polkroga) in vanje napišemo številke od ena do sedem. Kamenček vržemo v prvi kvadrata in skačemo po oštevilčenih kvadratih po eni v enojnih in dveh nogah v dvojnih kvadratih. V polkrogu na vrhu tančule se lahko spočijemo in se na enak način vrnemo na izhodišče, vmes pa pobereмо 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.

- Slepe miši

Določimo igralca – “slepo miš”, ki mu zavežemo oči in ga postavimo na sredino igrišča. Ostali igralci se toliko odmaknejo od slepe miši, da jih ta ne doseže. Slepa miš čim pogosteje sprašuje: “Miške, kje ste?” Igralci se oglašajo z glasnim: “Tukaj,” in poskušajo ubežati slepi miši. Pri igri je treba paziti, da teren ni preveč razgiban in da ni nevarnih predmetov, v katere bi se igralec, ki je slepa miš, lahko zaletel.

- Mati, koliko je ura

Na tla narišemo črto, za katero se postavijo igralci, mati pa nekaj metrov od igralcev okrog sebe narise krog. Eden od igralcev vpraša: “Mati, koliko je ura?” Mati odgovarja s številkami in smerjo gibanja, na primer: “Enega velikega nazaj in tri male naprej.” Igralci se glede na odgovore matere pomikajo naprej in nazaj za različno dolge korake. Igralec, ki se prvi dotakne mater, v naslednji igri postane mati.

- Družabne igre

Doma poiščite katere družabne igre imate na voljo. Potem se s starši, brati, sestrami, prijatelji odločite za eno in jo skupaj zaigrajte. Preden pričnete si preberite navodila. V pomoč naj vam bodo nekateri primeri družabnih iger: človek ne jezi se, spomin, domine, monopoly, activity, korenček Lotti,, štiri v vrsto, zvedavi korenček,

- Karte

Tudi tukaj je veliko izbire. Odločiš se lahko za: enko, črnega petra, šnops, remi, poker, Preden pričnete z igro preberite navodila, da ne bo kasnejših težav.

- Sestavljanke ali puzzli

- Rubikova kocka

Na spodnji povezavi je enostaven vodič za sestavljanje Rubikove kocke:

<https://www.youtube.com/watch?v=RQnt54AIb3c>

- Didaktične interaktivne igre

Na spodnjih povezavah najdete veliko različnih didaktičnih iger:

https://interaktivne-vaje.si/02_osnova/predmeti_meni/didakticne_igre.html

https://interaktivne-vaje.si/didakticne_igre/didakticne_igre_razno_mlajsi.html

https://interaktivne-vaje.si/didakticne_igre/didakticne_igre_razno_starejsi.html

Razigrano uživajte v tednu otroka!

Učiteljica Tadeja