

KAZALO »ŽIVALSKIH« IGER

IGRE, PRIMERNE ZA NOTRANJE PROSTORE

Umirjene igre:

Čebelica

Tom in Jerry

Masaža: Živali prihajajo

Kdo manjka? Katere sove ni med nami?

Štorklja je stražar na mlaki



Ostale igre:

Pajek in muhe

Mišje skrivalnice

Živalska čarovnija

IGRE, PRIMERNE ZA IGRIŠČE, DVORIŠČE...

Živali v svoj domek

Kraja repkov (O, te zvite lisičke)

Hobotnica

Dinozaver

Lisjak/lisica, kaj rad-a ješ?



IGRE, PRIMERNE ZA NOTRANJE PROSTORE

ČEBELICA

REKVIZIT: rutica

POTEK IGRE:



»Čebelice« stoje v krogu, eden je v sredini in ima zavezane oči. Le-ta da znak za začetek igre tako, da zakliče: »Čebelice, poletite!« Pri tem se mora krog začeti vrteti in se ustaviti ob klicu: »Čebelice, stojte!« Po teh besedah poskuša otrok v krogu s tipom ugotoviti, katera čebelica se je ustavila pred njim. Če ugame, zamenjata vlogi.

TOM in JERRY

REKVIZIT: majhna žoga in večja žoga

POTEK IGRE:



Sedimo v krogu in si podajamo najprej malo žogo – Jerryja. Nato v igro vključimo še veliko žogo – Toma, ki poskuša ujeti Jerryja. Majhno in veliko žogo podajamo čim hitreje. Žogi morata potovati od enega k drugemu, po tleh (ne velja žoge metati). Da bi to resnično dosegli, lahko povečamo razdaljo med otroki. Lahko spremenimo tudi smer podaje.

S to igro razvijamo sposobnost hitrega upravljanja z rokami.

MASAŽA: ŽIVALI PRIHAJAJO



OPIS:

Otrok naj sedi ali leži. Preko njegovega telesa ena za drugo prihajajo razne živali. S pomočjo gibov rok poskušamo ponazoriti načine gibanja različnih živali. Še posebno zanimive so zelo različne živali, kot npr.: majhna miška, ki steče preko hrbta in ogromen slon, ki ji počasi sledi.

V začetku otroku pustimo, da samo uživa, zato vsako žival, ki pride, napovemo – da otroku ne bo potrebno ugibati. Otrok naj se povsem sprosti in naj ne napenja možganov z ugibanjem.

Na koncu lahko izvedemo tudi uganke, da otrok ugane, katera žival gre čez njegovo telo. Tako mu postavimo vprašanje: »Ali uganeš katera žival bo sedaj prišla čez tvoje telo?«

Vsaka žival naj bo na njegovem telesu dovolj dolgo. Med ponazarjanjem posameznih živali pa moramo napraviti dovolj dolg presledek.

ŽIVALI, ki jih lahko prikažemo:

- Medved ali slon: stopa po telesu; cele dlani polagamo na telo in dlan za nekaj sekund zadržimo na vsakem mestu.
- Zajček: skače samo po prstih; s kazalcem in sredincem poskakuje po telesu.
- Miška: hitro hodi z dvema prstoma.
- Kača: z dlanjo se vijugasto plazi po telesu.
- Želva: se s štirimi prsti zelo počasi plazi; to lahko ponazorimo s kazalcem in sredincem leve in desne roke, tako da položimo prsta leve roke pred prsta desne roke in uprizorimo počasno hojo želve.
- Bolha: žgečka in grize.



To je le nekaj živali. Lahko si jih še sami izmislimo več, npr.: dirjajoči konj, muca z žametnimi tačkami ...

Ni pomembno, katere živali si izberemo, vendar za konec ne pozabimo na bolho, ki pozitivno vpliva na spremembo razpoloženja otrok.

KDO MANJKA? KATERE SOVE NI MED NAMI?



POTEK IGRE:

Posedemo na tla. Izberemo nekoga, ki bo zapustil prostor. Medtem, ko ta zapusti prostor, mi skrijemo enega otroka (sovo) v prostoru. Z določenim znakom (skovikanjem) pokličemo v prostor tistega, ki ga je pred tem zapustil. Naloga otroka, ki pride v prostor, je, da ugotovi kdo manjka oz. koga smo skrili. Za izziv v prostoru poišče manjkajočega člana.

ŠTORKLJA JE STARŽAR NA MLAKI



POTEK IGRE:

Odrasli je štoklja, otroci pa so žabice. Žabice ležijo na tleh čim bolj mirno, štoklja pa hodi med njimi in govori naslednje besede: »Štoklja je stražar na mlaki, hodi z dolgimi koraki, včasih na dolžnost pozabi, eno ŽABICO zagrabi«, in zagrabi tistega otroka (žabico), ki ne leži pri miru. Otroka zgrabi v noge in ga povleče na stran.

Igro lahko priredimo tudi tako, da žabice skačejo okoli štoklje in ko izgovorimo na glas » eno ŽABICO zagrabi«, morajo žabice okamneti.

Iz žabic si štoklja pripravi žabjo marmelado, za katero potrebuje 3 žabe, žabjo potico, za katero potrebuje 6 žabic ...

Sami se odločimo, kaj bomo iz žabic naredili in koliko jih potrebujemo. Igro lahko nadaljujemo, dokler ne ostane samo ena žabica, ki lahko postane štoklja.

PAJEK IN MUHE



POTEK IGRE:

Najprej določimo nekoga, ki bo pajek. Pajek leži oz. spi na sredini prostora. Vsi ostali so muhe in to zelo nadležne muhe, ki letijo okoli pajka in na ves glas brenčijo, da bi ga zbudile. A ko se pajek začne prebujati, je naloga muh, da se hitro uležejo na hrbet ter dajo roke in noge v zrak. Tako se muhe naredijo, kot da so »mrtve«, in pajek jih v tem položaju ne sme ujeti. Kaj se zgodi z muho, ki je bila ulovljena, je stvar dogovora; lahko postane pajek in pajek prevzame vlogo muhe, lahko pa jo pajek odnese v svojo mrežo, ki jo ima spleteno v kotu prostora, in tako imamo v osrednjem prostoru vedno manj muh (in vedno več muh v kotu – v mreži).

MIŠJE SKRIVALNICE

REKVIZIT: rjuha



POTEK IGRE:

Otroci se pretvarjajo, da so drobne miške, in tekajo z majhnimi in hitrimi koraki naokoli ter iščejo sirček. Nenadoma plosknemo z rokami in prestrašene miške počepnejo, zamižijo in se naredijo čim manjše. Eno od mišk pokrijemo z odejo. Ko ponovno plosknemo, miške vstanejo in obkrožijo skritega otroka ter skupaj uganejo, kdo izmed njih je izginil. Ko otroci ugibajo imena, preverimo če je slučajno ta otrok med nami, če ga ni in so ugotovili pravilno, jim zaploskamo. Znak za začetek in konec lahko da tudi kateri od otrok, ki nato pokrije drugega otroka.

Zelo zanimivo je to igro izpeljati ob glasbi. Na glasbo začno miške tekati, ko glasba utihne, pa počepnejo in zamižijo.

ŽIVALSKA ČAROVNIJA

REKVIZIT: nekaj, kar bomo uporabili za čarobno palico



POTEK IGRE:

V roki imamo čarobno palico, ki otroke začara v različne živali. S čarobnimi besedami začaramo otroke v določeno žival in otroci se morajo gibati in oglašati kot žival, ki jo izberemo. Živali poljubno spreminjamo. Za konec lahko naredimo tudi živalski direndaj, kjer si otroci sami izberejo, katero žival bodo prikazali. Lahko se osredotočimo tudi samo na gozdne živali, domače živali ...

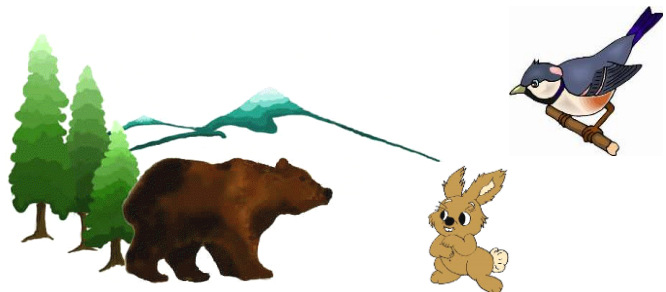
Ta igra se prav tako zelo dobro izpelje ob spremljavi glasbe. Na glasbo otroci oponašajo žival, ko glasba utihne, se spremenijo nazaj v otroke in počakajo ter prisluhnejo, v katero žival jih bo tokrat spremenila čarobna palica.

Ta igra se lahko igra tudi na igrišču, dvorišču ipd.

IGRE, PRIMERNE ZA ZUNANJE PROSTORE

ŽIVALI, V SVOJ DOMEK!

REKVIZIT: obroči, kamni ...



POTEK IGRE:

V omejenem prostoru imamo postavljenih več obročev ali kamnov (za vsakega otroka eden). Ti obroči/kamni predstavljajo domove različnih živali. Otroci oponašajo živali (s hojo in zvoki), za katere se predhodno dogovorimo, in se prosto gibljejo po prostoru. Ko zakličemo npr.: »Žabe, v svoje mlake!«, »Ptički, v svoja gnezda!«, »Medvedi, v svoj brlog!« ... se začno otroci z gibi te živali premikati proti svojemu domu (v svoj obroč, h kamnu ...). Najprej oponašamo eno žival, ko gre ta v svoj domek, se dogovorimo, katero žival bomo oponašali naslednjo.

Živali, ki jih lahko oponašamo: medved, zajček, žaba, ptiček, muca ... Če smo v notranjih prostorih, lahko oponašamo tudi kačo. Otroci lahko tudi sami predlagajo, katero žival želijo oponašati.

KRAJA REPKOV (O, TE ZVITE LISIČKE!)

REKVIZIT: trakci iz blaga, za vsakega otroka eden ali ruta

POTEK IGRE:

Vsi smo lisice in vsak ima za pasom trakec (repek), ki mu visi navzdol. Previdno se gibljemo po prostoru in lovimo repke drugim. Igre je konec, ko smo vsi brez repkov. Lahko med seboj tudi tekmujemo, kdo bo na koncu igre imel več repkov.

Ko izgubiš trakec, ni konec igre, ampak je igre konec, ko so vsi brez trakca oz. repka. Tudi, ko svoj trakec izgubiš, si še v igri in »kradeš« trakce drugim. Svojega trakca ne smemo držati z rokami ali se naslanjati na drevo (steno hiše ipd.) in s tem preprečiti, da bi nam trakec vzeli. Prav tako ga ni dovoljeno dati ponovno za hlače, ko ga »ukrademo« drugemu.



HOBOTNICA



POTEK IGRE:

Določimo prostor (kvadrat ali pravokotnik), v katerem se bo igra izvajala. Na eni strani stoji hobotnica, na nasprotno stran pa se postavijo drugi – ribice. Hobotnica reče: »Jaz sem hobotnica, kraljica vsega oceana! Pa pogledjmo, kdo lahko prečka moj ocean.« Ribice stečejo čez igralni prostor, hobotnica pa jih lovi po celem oceanu. Tiste ribice, ki jih ujame, postanejo morske alge, ki so pritrjene na dno. Njihova naloga je, da pomagajo hobotnici tako, da se dotaknejo bežečih ribic, ki se nato spremenijo v alge. Ribice, ki so postale alge, se lahko ribic dotaknejo z rokami, vendar se ne smejo premikati po oceanu, saj so pritrjene na dno. Lahko samo migajo z rokami. Ko pridejo ribice na drugo stran oceana, hobotnica ponovi izzivalna stavka in ribe zopet prečkajo ocean. Igra se ponavlja toliko časa, da je ulovljena zadnja ribica. Zadnja ribica postane nova hobotnica.

DINOZAVER

TO IGRO SO SI IZMISLILI OTROCI.



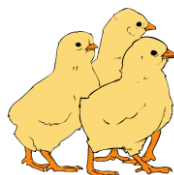
POTEK IGRE:

Določimo nekoga, ki bo VELIK dinozaver (na začetku je najbolje da to vlogo prevzame odrasli), vsi ostali so MAJHNI dinozavri. Prav tako je zelo pomembno, da omejimo prostor za igro. Velik dinozaver je zelo lačen in se rad posladka z majhnimi dinozavri. Igra se začne, ko velik dinozaver izreče naslednje besede: »Ena, dva, tri, dinozaver vas lovi«. Takrat začne velik dinozaver loviti manjše. Da pa izgleda bolj grozen, med tekom govori »njam, njam, najm«, z rokami prikazuje podobno kot rak s kleščami in tudi njegova hoja je nekoliko bolj »široka«. Ko velik dinozaver ujame majhnega, ga pohrusta (malo požgečka) in majhen dinozaver počepne ob robu omejenega prostora (od njega ostane le kup kosti). Igra se konča, ko velik dinozaver polovi vse majhne ali ko velik dinozaver ne more več teči, kar se je že preveč najedel. Po končani igri določimo novega velikega dinozavra.

LISICA, KAJ RADA JEŠ?

LISJAK, KAJ RAD JEŠ?

REKVIZIT: nekaj, s čimer bomo naredili
črto (kreda, trak ...)



POTEK IGRE:

Določimo enega prostovoljca, ki bo igral vlogo lisičke ali lisjaka (odvisno od spola). Ostali stojijo v vrsti in predstavljajo piščančke. Lisička se odmakne od skupine vsaj za 7m in je obrnjena s hrbtom proti otrokom – piščančkom. Piščančki se pomikajo korak za korakom naprej in sprašujejo lisičko, kaj rada je. Ta jim vedno znova odgovori nekaj novega (koruzo, čokolado, korenje ...). Ko so že zelo, zelo blizu nje, jim odgovori, da rada je piščančke. Takrat piščančki stečejo nazaj, da uidejo lisički. Ko pridejo čez črto, ki smo jo določili, jih lisička ne more več uloviti. Tisti, ki ga lisička ulovi, postane nova lisička ali lisjak.

Med igro je potrebno ves čas paziti, da ostanemo v ravni vrsti, in biti pozorni na besede, ki jih izgovarja lisička.