

Igre:

- **Spraviti žogico iz cevi** – žogico se da v cev, ki stoji na krožniku in naloga vseh je, da jo spravijo iz nje (cev je preozka, da bi vanjo lahko segel z roko, ne smejo pa cevi obračat) – na razpolago pa imajo vodo.
- **Doseži piščalko** - Na višje mesto se obesi piščalka (en sam je ne more doseči), skupina dobi nalogo, da mora na piščalko zapiskati – z roko se piščalke ne smejo dotakniti)
- **Skakanje v krogu** – postavimo se v krog in voditelj povabi vse, da se primejo za roke. Razloži jim, da bodo morali skakati v krogu v štirih straneh: na levo, na desno, navznoter, navzven. Najprej jim naroči, da morajo ponoviti in narediti kar reče – naredijo nekaj primerov (na levo, na desno, navznoter, navzven, navzven ...). Nato jim naroči, da ponovijo obratno od tega, kar reče in naredijo to, kar reče. V tretje jim naroči, da naj ponovijo za njim, naredijo pa obratno od tega, kar jim reče.
- **Reci svoje ime** – skupina se postavi v krog. Vsak mora samo povedati svoje ime in to čim hitreje, voditelj štopa, kako hitro se krog zaključi. Po nekaj ponovitvah se smer obrne. Nato pa udeleženci rečejo svoje ime v obeh krogih (levo in desno od voditelja – podobno kot pri Boleku in Loleku). Zmaga tista smer, ki prva pride okrog.
- **Tri v vrsto** – na sredino prostora se postavijo stoli; tri vrste po trije stoli. Udeleženci se razdelijo v dve enako številni skupini (najprej oblikujejo pare, v katerih se e odloči, da bo X, drugi pa O, ista črka je ena skupina X ali O). Na vsaki strani stolov se postavijo v kolono (X na eni strani, O na drugi), vsak dobi svojo številko. Voditelj pokliče eno številko in tisti, ki jo ima iz določene skupine, se poskuša čim hitreje usesti na stol ter pokaže svojo črko. Tisti, ki je prvi, lahko ostane na stolu. Nato voditelj pokliče drugo številko in udeleženca naredita enako, s tem, da udeleženci iz iste skupine poskušajo sestaviti tri v vrsto.
- **Naj pride v sredino** – udeležence razdelimo v več skupin (odvisno od števila – naj pa skupine ne bodo premajhne, morata pa biti vsaj dve skupini). Voditelj si nato izmisli neko zahtevo in v skupina mora v sredino poslati nekoga, ki bo zahtevo lahko izpolnil. Voditelj npr. reče: Pošljite v sredino nekoga, ki si bo izmislil najboljše ime za skupino. Tisti, ki pridejo v sredino, morajo opraviti nalogo, voditelj pa oceni, kdo je bil najboljši. Nekaj zahtev: ki zna povedati najboljši vic, ima največji čevelj, zna najbolje oponašati dirkalni avto, znajo narediti najboljši ples.
- **Elektrika** – naredimo dve enakovredni skupini, ki se postavita v vrsto levo in desno od voditelja. Na nasprotno stran se postavi kakšna igrača ali stvar, ki jo bo treba na koncu prijeti. Vsi se primejo za roke in zaprejo oči, voditelj drži

roki levega in desnega skupaj (ta dva se držita, on drži njuni sklenjeni roki). Ko se mu zazdi stisne obe roki. Signal mora potovati preko ostalih rok in zadnji v vrsti mora prijeti stvar na drugem koncu. Zmaga tista skupina, ki največkrat prime stvar. V kolikor se kdo zmoti in da signal naprej, čeprav ta ni bil poslan, da točko drugi skupini.

- **Telesni stražar** – skupina se postavi v krog, izbereta se dva prostovoljca, eden je slavna oseba, drugi je telesni stražar. Ta dva stopita v sredino, ostali ostanejo v krogu in si podajajo mehko žogo, s katero poskušajo zadeti slavnega, medtem ko ga telesni stražar poskuša obvarovati. Če mu to ne uspe, slavna oseba gre iz kroga, tisti, ki ga je zadel, postane telesni stražar, telesni stražar pa slavna oseba.
- **Dotakni se predmeta** – Na sredino kroga postavimo predmet (naj ne bo prenizek in premajhen). Udeleženci okrog njega naredijo krog in se primejo za roke. Naloga je, da morajo pripraviti drugega, da se bo predmeta dotaknil (pri tem se ne smejo spustiti, kar pomeni, da drugega potiskajo ali vlečejo). Tisti, ki se predmeta dotakne, je iz igre izpadel.
- **Vpijoči palci** – Skupina se postavi v krog, vsi pogledajo navzdol in izberejo prste na nogi od nekoga v krogu. Na voditeljev znak pogledajo navzgor in če se najdeta dva, ki sta se ujela s pogledom, zakričita in sta izpadla.
- **Moje ime** - Skupina se postavi v krog, na začetnico svojega imena vsak najde pridevnik, ki ga opiše in si zraven izmisli še gib. Eden začne, ko pove svoje ime, vsi ponovijo gib in ime. Naslednji ponovi prejšnjega in doda svoje, vsi pa ponovijo novo ime in gib ...
- **Ribe in ribiči** – Določimo dve skupini, ena skupina so ribiči, ti si najprej izberejo tri številke med 1 in 10. Potem se postavijo v krog, se primejo za roke in jih dvignejo. Nato začnejo šteti – počasi do številke, ki so jo najprej izbrali. Druga skupina so ribe in ti se med štetjem sprehajajo zunaj in v krogu. Zunaj so lahko le 3 sekunde. Ko ribiči pridejo do izbrane številke, spustijo roke in tiste ribe, ki so ostale znotraj, izpadejo iz igre. Nato ponovijo še dvakrta, potem pa zamenjajo vloge. Zmaga tista skupina, ki ujame več rib (ali hitreje vse).

Plesi:

- Ploskanje - <https://www.youtube.com/watch?v=CojU3JiVLbs>
- Bingo
- <https://www.youtube.com/watch?v=rvcRaJYp99c>
- Tole bi pa lahko fantje naštudirali ;) https://www.youtube.com/watch?v=IDvIo_LRIZ4

- Jane in Tarzan: <https://www.youtube.com/watch?v=ML3Vz2ZC6Vo> ali <https://www.youtube.com/watch?v=SD0mflvgrDM>

-
-