

1. Sedenje na stoli

Potrebno: 4. stoli

Število igralcev: 5 in več

Postavimo 4 stole v krog (štirikotnik) z naslonjali navzven. Na vsak stol postrani sede en udeleženec skupine, ter se s hrbtom uleže na kolena tistega, ki sedi za njim. Ko vsi ležijo, se počasi stoli umaknejo in udeleženci obležijo brez pomoči eden na drugem.

Igra je namenjena povezovanju članov skupine in ni primerna za otroke nižjih razredov OŠ.

2. Dvigovanje s prsti

Potrebno: /

Število igralcev: 7 in več

Eden se uleže na tla. Pri vratu, bokih in gležnjih se na obeh straneh postavita dva udeležence, eden pa pravokotno na vse ob glavi. Na znak vsi potisnejo iztegnjene kazalce pod ležečega in ga dvignejo v zrak. Nato ga počasi spustijo na tla.

Igra je namenjena povezovanju članov skupine in ni primerna za otroke nižjih razredov OŠ. Udeležence je treba opozoriti, da se pri tem ne smejo zafrkavati, ker se lahko kdo tudi poškoduje.

3. Metanje palice

Potrebno: palica za vsakega igralca

Število igralcev: 5 in več

Udeleženci se postavijo v krog, vsak ima v roki približno meter dolgo palico.

Na znak podajo/vržejo palico svojemu levemu sosedu, ki jo mora ujeti pri čemer vrže sam palico naprej.

Igra je namenjena povezovanju članov skupine in ni primerna za otroke nižjih razredov OŠ. Udeležence je treba opozoriti, da morajo pri metanju biti pazljivi, da koga ne poškodujejo.

V tekmovalni verziji mora tisti, ki mu je palica padla na tla, zapustiti igro.

4. Spuščanje palice v krog

Potrebno: palica za vsakega igralca

Število igralcev: 5 in več

Udeleženci se postavijo v krog, vsak ima v roki približno meter dolgo palico.

Palico postavi pred sebe na tla. Na znak izpusti palico in poskuša ujeti palico soseda na levi.

Igra je v osnovi namenjena povezovanju in gradnji skupine, se pa lahko spremeni tudi v tekmovanje, pri čemer tisti, ki mu palica pade, zapusti krog.

5. Menjava palice na plosk

Potrebno: palica za vsakega igralca

Število igralcev: 5 in več

Udeleženci se postavijo v krog, vsak ima v roki približno meter dolgo palico. Voditelj ploska, ostali pa na plosk spustijo svojo palico in primejo palico soseda na desni ter se sami prestavijo na njegov prostor. Če voditelj zaploska dvakrat, se smer spremeni.

Igro lahko spremenimo tudi v igro na izpadanje, pri čemer tisti, ki se zmoti, izpade.

6. Spuščanje palice na prstih

Potrebno: palica

Število igralcev: 3 ali več

Skupina se postavi v dve koloni, pri čemer so udeleženci postavljeni eden proti drugemu. Vsi iztegnejo kazalce v višini ramen, nanje pa nekdo položi palico. Palice se morajo vsi neprestano dotikati, in jo spustiti na tla.

Podobno lahko naredimo z velikim salotejpom.

7. Pisanje s pisalom na vrvici

Potrebno: pisalo, vrvica

Število igralcev: 3 ali več

Na pisalo navežemo več meter dolgih vrvic (vsaj tri). Udeleženci primejo vrvico na njihovem koncu (vsak eno), jih napnejo in tako poskušajo s pisalom na list papirja napisati določeno besedo. Vrvice ne smejo skrajševati oziroma jo prijeti bližje pisala.

8. Žoga na vrvici

Potrebno: vrvica, žogica,

Število igralcev: 3 ali več

S pomočjo dveh vrvic, ki ju udeleženci držijo vzporedno, morajo prenesti žogico (najbolje tenis žogico – za veliki tenis) preko določene razdalje.

Igro lahko spremenimo tudi v tekmovanje pri čemer sodelujeta vsaj dve skupini z isto nalogo.

9. Stopanje po stopnicah

Potrebno: palice

Število igralcev: 5 ali več

Udeleženci se razdelijo v pare. Po dva udeleženca imata v rokah vsaj meter dolgo palico. Eden od udeležencev začne stopati po stopnicah, najprej stopi na palico čisto pri tleh, nato na naslednjo palico malo višje, pa spet na naslednjo. Seveda se pri tem lahko koga drži.

Igra je namenjena gradnji in povezovanju skupine in ni primerna za manjše otroke.

10. Pot skozi labirint

Potrebno: narisana mreža na tleh, načrt

Število igralcev: 3 ali več

Na tla narišemo mrežo (recimo 5x5), eden od udeležencev dobi v roko načrt, kako gre pot skozi labirint. Naloga ostalih je, da čim hitreje ugotovijo prvo pot. To pomeni, da začnejo pot po kvadratkih, za napačen korak, morajo začeti znova. Pove se jim lahko le začetni kvadrat (ali pa ne, kakor je dogovorjeno). Igra se lahko spremeni v tekmovanje med skupinami, pri tem lahko merimo čas, koliko ga posamezna skupina potrebuje, da pride preko, ali pa naredimo več mrež na tla in tekmovanje poteka sočasno.

11. Do deset

Potrebno: /

Število igralcev: 3 ali več

Udeleženci dobijo nalogo, da morajo prešteti od 1 do 10, pri čemer se ne smejo prej dogovoriti za vrstni red teh, ki bodo šteli in vsak sme reči naenkrat samo eno številko. V kolikor dva ali več udeležencev reče isto številko, se štetje začne znova,

12. BIM BAM

Potrebno: /

Število igralcev: 3 ali več

Pri bansu uporabimo plosk, tlesk s prsti in udarec po stegnih. Med sabo jih kombiniramo. BIM prestavlja plosk, BAM predstavlja tlesk, BIRI BIRI predstavlja udarec po stegnih.

BIM, BAM, BIM, BAM

BIRI BIRI, BAM

BIRI, BAM

BIRI BIRI BAM, BIM, BAM (2X)

BIM, BAM, BIRIBIRI, BAM,

BIRI, BAM,

BIRI BIRI, BAM, BIM, BAM. (2X)

BIM, BAM, BIM, BAM

BIRI BIRI, BAM

BIRI, BAM

BIRI BIRI BAM, BIM, BAM (2X)

Bansu lahko dodamo tekmovalni značaj, če mora tisti, ki se zmoti, zapustiti igro.

13. ZIP ZOP ZUP

Potrebno: /

Število igralcev: 5 ali več

Stojimo v krogu. Tisti, ki igro začne, z rokama nakaže, komu bo podal besedo naprej. Roki uporabi kot lok, ki ga napne. Leva roka je iztegnjena, z desno pa od konice prstov do ramena nariše vodoravno črto po svoji roki. Prvi, da zmeraj naprej ZIP, drugi ZOP in naslednji ZUP, nato se krožno izgovorjava besed ponavlja. Kdor se zmoti v izgovorjavi, v zaporedju besed ali je prepočasen, izpade. Igro se skušamo igrati čim hitreje.

14. ZAŠČITI PREDSEDNIKA

Potrebno: mehka žoga

Igralci: 10–16

Priprava: Igralci stojijo v krogu, v sredini pa stojita igralca: predsednik in njegov varnostnik (»bodyguard«).

Naloga preostalih igralcev je, da z žogo zadenejo predsednika, pri tem pa ga mora varnostnik braniti. Igralci se ne smejo premikati, zaželeno je, da si podajajo žogo. Varnostnik pa se premika okrog nepremičnega predsednika in ga brani s svojim telesom. Če je pri tem zadet, se igra nadaljuje. Če je zadet predsednik, gre ta med igralce. Varnostnik postane predsednik in igralec, ki je zadel, postane varnostnik. Igra se tako nadaljuje.

Opomba: Menjave vlog potekajo hitro in pri tem ne čakamo, da na primer varnostnik pride do predsednika, temveč naj igralci ciljajo čim hitreje. Na ta način bo igra potekala hitro in bo zanimiva.