**SOCIALNE IGRE**

**KAZALO:**
1. Elektrika
2. En kovač konja kuje
3.  Koga pogrešamo
4. Kruh pečen
5. Rihtarja bit
6. Škarjice brusit
7. Trdo zaslužen kruh
8. Prerokovanje
9. Iskanje parov
10. Sedež na moji desni
11. Osliček, kdo te jezdi?
12. Kaj se je spremenilo?
13. Prevara slepega
14. Najdi svoj par
15. detektiv
16. Vroče - hladno
17. Kralja ni doma
18. Balonček poči
19. Zrcala
20. Pozitivne lastnosti
21. Kje sem?
22. Uboga navihana mucka
23. Kdo je začel?
24. Telefonček
25. Nasprotujoči otroci
26. Igranje z molkom
27. Igra z razglednicami
28. Grabi
29. Dva klobuka
30. Kdo izpade?
31. Slepe miši
32. Raziskujemo daljne celine
33. Gnilo jajce
34. Leti - leti
35. Slepi slikar
36. Balon potuje
37. Ples z balonom
38. Pozdrav
39. Klobčič povezanosti
40. Figure metat / Kipe postavljat
41. Zemljo krast
42. Klavirčki
43. Miška spi
44. Ime mi je ...
45. Zamenjaj stolček
46. Zeleni krokodil
47. Skrivanje copata
48. Labirint
49. Snežene kepe
50. Prijatelji
51. Nemo kričanje
52. Hišica mojih uspehov
53. Kartice za dopisovanje
54. Knjiga težav
55. Razvedrilna skrinjica
56. Nevidni prijatelji
57. Podlasice
58. Prijatelji
59. Nezemljani
60. Mreža
61. Namizne igre
62. Končal sem
63. Risanje na obroke
64. Iskanje skritega predmeta
65. Kdo je zadaj?
66. Govoreča palica
67. Pismo imam za vse tiste ...
68. Predstavimo se
69. Dirigent
70. Kaj imam rad
71. Polž
72. Potujoči klobčič
73. Sestavljanje skupin
74. Manekeni
75. Človeške ovire
76. Ali imaš rad soseda
77. Bogece vdavati, fižolčke saditi
78. Cip-cap
79. Jaz pa
80. Pokrivala
81. Zrcalce, zrcalce, povej!
82. Dotik s prsti

**1. ELEKTRIKA**

ŠT. IGRALCEV: 4 ali več

POTREBUJEMO: /

Otroke postavimo v krog. Zmenimo se, v kateri smeri bo igra potekala in kdo bo začel. Dogovorimo se tudi za določen gib (poskok, stisk roke, dvig roke, pogled …), ki ga nato ponavljajo otroci, v krogu eden za drugim.

**2. EN KOVAČ KONJA KUJE**

ŠT. IGRALCEV: 3 in več

POTREBUJEMO: /

Otroci sedijo/stojijo v krogu in držijo pred seboj stisnjene pesti. Izbranec, ki vodi igro, udarja po ritmu in po vrsti vse pesti v krogu, pri tem govori besedilo:

En kovač konja kuje,

kol'ko žebljev potrebuje,

en, dva, tri,

pa povej število ti.

Otrok, pri katerem se besedilo konča, pove neko število in vodja z izštevanjem izloči pest tistega otroka, pri katerem se štetje zaključi. Ko otrok nima v igri nobene pesti, je izločen. Zadnji je zmagovalec in vodi naslednjo igro.

**3. KOGA POGREŠAMO?**

ŠT. IGRALCEV: 6 ali več

POTREBUJEMO: rjuha

Otroci skačejo po prostoru. Ob določenem znaku zamižijo in počepnejo. Učiteljica pokrije enega otroka z rjuho. Na vnovičen znak otroci odprejo oči in ugotavljajo, koga pogrešajo, kdo je pod rjuho.

**4. KRUH PEČEN**

ŠT. IGRALCEV: vsaj 6

POTREBUJEMO: /

Otroci se postavijo v krog in se držijo za roke. Tisti, ki vodi igro vpraša ostale igralce: »Ali je kruh pečen?«

Otroci: »Ne, zažgan.«

Vodja: »Kdo ga je pa zažgal?«

Otroci: »Ta poreden-a \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_!«

Otroke poimenujemo po vrstnem redu. Najprej poimenujemo tistega, ki je zadnji v koloni. Potem gredo otroci z vodjem na čelu pod levo roko imenovanega otroka in govorijo:

»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, zakaj si kruh zažgala, zato boš roke navzkriž držala!«

Ko se vsi zvrstijo, se roki otroka prekrižata in obrne se za 180°. Ko imajo vsi otroci prekrižane roke, zarajajo v krogu in zapojejo Ringa ringa raja.

**5. RIHTARJA BIT**

ŠT. IGRALCEV: 5 ali več

PRIPOMOČKI: stol in rutica

Eden od igralcev sede na stol, drugi pa miži, se skloni pred njim in položi glavo v njegovo naročje. Ostali otroci se postavijo v polkrog okoli mižečega. Nekdo iz te skupine udari mižečega po zadnjici. Mižeči se obrne in pogleda, kdo bi to lahko bil. Ko se odloči, reče: »\_\_\_\_, si me ti?« Otroci pritrdijo, če je uganil, sicer pa mu povedo kdo je bil. Če je uganil, se zamenjajo vloge, če pa ni, se igra ponavlja, dokler ne ugane.

**6. ŠKARJICE BRUSIT**

ŠT. IGRALCEV: 5 in več

PRIPOMOČKI: paličici

V igralnici postavimo stole po prostoru in nanje sedejo otroci. Otrok, ki igra brusača, striže s paličicama in govori: »Škarjice brusim, škarjice brusim.« Hodi po prostoru in ponuja svojo uslugo od otroka do otroka. Medtem otroci, ki so daleč od brusača zamenjajo mesta. Cilj igre je, da brusač pride do praznega stola. Nato postane brusač tisti, ki ostane brez svojega mesta.

**7. TRDO ZASLUŽEN KRUH**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: vrv, vrvica, dobrote

Na dolgo vrv, ki jo nad glavami otrok držita dve odrasli osebi, so s tankimi vrvicami obešene slastne dobrote. Otroci poskakujejo in skušajo ujeti kakšno dobroto. Ko pade katera dol, jo sme pojesti otrok, ki se je je dotaknil z usti.

**8. PREROKOVANJE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: prazna steklenica

Igralci sedejo v krog. Na sredino kroga postavimo steklenico. Vprašamo kaj smešnega: Kdo se nikdar ne češe? Steklenico zavrtimo in pred komer se ustavi, je tisti, ki mora izmisliti novo vprašanje.

**9. ISKANJE PAROV**

ŠT. IGRALCEV: parno

PRIPOMOČKI: /

Igralci se razdelijo na polovico: eni ostanejo v sobi, drugi morajo ven. Igralci v sobi se dogovorijo, kdo si bo koga izmed tistih, ki so zunaj, izbral za par in potem se 'izgnanci' vrnejo v sobo. Po mimiki obraza morajo ugotoviti kdo si je koga izbral za par in stopiti k njemu. Zmagajo tisti, ki najdejo v določenem času svoj pravi par.

**10. SEDEŽ NA MOJI DESNI JE PRAZEN**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: stoli ali blazinice

Otroci sedijo v krogu, vsak na svojem stolu. En stol je prazen. Tisti, ki ima na svoji desni prazen stol, reče: »Stol na moji desni je prazen, želim, da ga zasede \_\_\_« Otrok takrat pokliče enega izmed svojih sošolcev in ta se usede k njemu. Tako se izprazni drug stol in igra se nadaljuje.

**11. OSLIČEK, KDO TE JEZDI?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutica

Otroci sedijo v krogu. Prostovoljec počepne v sredini kroga in ima zavezane oči. Potem se čisto po tihem do njega približa posameznik, ga prime za rame in reče: »Osliček, kdo te jaha?« osliček skuša ugotoviti, kateri sošolec je bil. Če ugotovi, vlogi zamenjata, če ne, pride drugi in igra se nadaljuje.

**12. KAJ SE JE SPREMENILO?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Vsakdo si izbere partnerja, ki se postavita drug proti drugemu. Vsi imajo minuto časa, da si svojega partnerja podrobno ogledajo. Po tem času se vsakdo obrne stran in na sebi nekaj spremeni. Na voditeljev znak se spet obrnejo k partnerju, ga opazujejo in ugotovijo spremembo. Pari se potem pomešajo in igra se lahko ponovi. Že na začetku igre se lahko dogovorijo, koliko sprememb mora vsak narediti.

**13. PREVARA SLEPEGA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutka

Otroci se postavijo v krog. Držijo se za roke ter se sprehajajo okrog 'slepega' otroka v sredini. Ko slepi trikrat zaploska, se morajo otroci ustaviti. Nato s prstom pokaže na enega otroka in ta stopi do slepega. Slepi s tipanjem ugotovi kdo je to. Ko ga prepozna, zamenjata vlogi.

**14. NAJDI SVOJ PAR**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: rutke za vse igralce

Otroci so razdeljeni v pare. Imajo zavezane oči. S tipanjem morajo najti svoj par.

**15. DETEKTIV**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Eden od otrok je detektiv in si dobro ogleda otroke, kako so oblečeni. Nato zapusti prostor. Medtem morajo otroci nekaj na sebi spremeniti. Detektiv pa mora uganiti kaj si je kdo spremenil. Lahko je tudi več detektivov.

**16. VROČE – HLADNO**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Eden izmed učencev gre iz razreda, da medtem drugi skrijejo znan predmet. Ko se igralec vrne, ga drugi usmerjajo z vzkliki VROČE (če se je predmetu približal) in HLADNO (če se je od predmeta oddaljil).

**17. KRALJA NI DOMA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Eden izmed igralcev je kralj. Vsi ostali učenci opravljajo navidezno resna opavila (berejo, kuhajo, likajo, se sprehajajo …), ko kralj zakliče: »Kralja ni doma!« morajo vsi učenci zamenjati položaj in početi neumnosti, kakršne jim pač padejo na pamet. Ko kralj zakliče »Kralj je doma!«, morajo vsi podložniki spet opravljati resna dela.

**18.<BALONČEK POČI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Otroci se primejo za roke in naredijo krog. Stopijo čim tesneje skupaj, da predstavljajo prazen balon. Vsi naenkrat začnejo napihovati balon – pihati. Pihajo počasi in pri tem širijo krog. Ko se ne morejo več držati za roke, balon poči in otroci popadajo na tla.

**19. ZRCALA**

ŠT. IGRALCEV:  poljubno

PRIPOMOČKI: /

Otroci so razdeljeni v pare. En otrok napravi gib, drugi pa ga skuša natančno posnemati. Vlogi si zamenjata.

**20. POZITIVNE LASTNOSTI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Otroci sedijo v krogu. Vsak otrok o svojem desnem sosedu pove neko pozitivno lastnost. Vsak lahko tudi komentira lastnost, katero mu je levi sosed pripisal, se zahvali …

**21. KJE SEM?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutica

Otroci stojijo v krogu. Eden pa stoji v krogu in ima zavezane oči. Eden od otrok v krogu začne ploskati ali udarjati na tamburin. Otrok v sredini poskuša uganiti, kdo ploska tako, da gre v smer zvoka. Če pravilno ugane, se otroka zamenjata.

**22. UBOGA NAVIHANA MUCKA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Otroci sedijo na tleh v krogu. Eden od otrok se plazi po kolenih in se približa drugemu otroku, oponaša muco in govori: »Mijav, mijav!« S tem mora drugega otroka spraviti v smeh. Drugi pa se mora držati zelo resno in brez sneha odvrniti sošolcu: »Uboga navihana mucka!« Če uspe muci pripraviti sošolca do smeha, se  muci zamenjata.

**23. KDO JE ZAČEL?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI:  /

Otroci se postavijo v krog. Prostovoljec je detektiv, ki mora zapustiti učilnico. Med njegovo odsotnostjo izberemo učenca, ki bo vodil igro. Pokličemo 'detektiva'. Kakor hitro se bo detektiv vrnil, mora vodja igre začeti izvajati nek značilen gib, drugi otroci pa ga morajo posnemati. Vsi otroci morajo vodjo igre ves čas opazovati, ampak na skrivaj, da detektiv tega ne opazi. Detektiv mora ugotoviti, kdo vodi igro. Ko detektiv odkrije vodjo igre, sam izbere svojega naslednika.

**24. TELEFONČEK**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Prvi si izbere neko besedo in jo pove desnemu sosedu na uho. Ko pridemo do konca, zadnji pove katera beseda je prišla do njega.

**25. NASPROTUJOČI OTROCI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Vodja igre daje navodila, otroci pa delajo ravno obratno. Otrok, ki se zmoti zapusti igro. Tisti, ki se zadnji zmoti, postane v naslednji igri vodja.

**26. ISKANJE Z MOLKOM**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Vodja pokaže vsem kak manjši predmet in ko se umaknejo v  drug prostor, ga skrije, vendar  tako, da ga je mogoče opaziti s pogledom in ni treba ničesar premikati. Vsi igralci morajo nato molče iskati skriti predmet in tisti, ki ga najde, tiho sede. Vsi, ki najdejo predmet, morajo tiho sesti in šele ko so ga odkrili vsi, prvi pokaže, kje je skriti predmet.

**27. IGRA Z RAZGLEDNICAMI**

ŠT. IGRALCEV: parno

PRIPOMOČKI: razglednice

Vzamemo toliko razglednic, kolikor je otrok/parov in jih prerežemo diagonalno ali po sredini. Leve in desne polovice položimo na dva kupa. Leve polovice razdelimo po prostoru, desne pa igralcem. Kdo prvi najde svoj par. Lahko pa razdelimo vse polovice razglednic in potem iščemo pare med igralci.

**28. GRABI**

ŠT. IGRALCEV: 8 - 20

PRIPOMOČKI: toliko predmetov kot igralcev – 1

Vsi igralci stojijo v kotu sobe, eden poleg drugega. Predmeti ležijo v nasprotnem kotu. Vodja igre daje ukaze: korak naprej, zavrti se, poskakuj po eni nogi… Če pa zakliče GRABI, vsi hitro stečejo k predmetom. Vsak vzame enega, vendar za enega zmanjka. Ta sedaj gleda. Ostali položijo predmete nazaj, vodja igre pa enega vzame. Kdor ostane do konca, je zmagovalec.

**29. DVA KLOBUKA**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI:  2 klobuka

Dva Tekmovalca se postavita poleg dveh stolov v sredini kroga. Prvi igralec dela razne gibe, drugi pa dela nasprotje temu. Če se prvi odkrije, ostane drugi pokrit, če se usede, drugi stoji. Gibi veljajo samo v povezavi s klobukom. Prvi igralec mora drugega zmesti tako, da hitro menjava drže s klobukom. Časovno omejimo igro in hitro menjavamo pare. Lahko uporabimo tudi druge predmete.

**30. KDO IZPADE?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: ščipalke za perilo, koščki papirja

Eni od čarovnic zavežemo oči. S ščipalkami na njeno obleko pripnemo koščke papirja. Takšna naj zapleše po prostoru. Zdaj vsi drugi poskušajo z njene obleke odtrgati koščke papirja. Tisti, ki ga pri tem ujame, izpade iz igre.

**31. SLEPE MIŠI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutica

Določimo slepo miš in ji zavežemo oči. Ostali otroci se odmaknejo od nje, da jih ne more doseči z razprostrtimi rokami. Slepo miš zavrtimo okoli svoje osi. Miško pocukamo, se je dotaknemo, vendar se moramo od nje odmakniti, preden nas ona prime. Kogar prime, zamenjata vlogi, še prej pa ugotovi koga je ulovila.

32. **RAZISKUJEMO DALJNE CELINE**

ŠT. IGRALCEV: 6

PRIPOMOČKI: kreda

S kredo občrtamo vseh 5 celin. Igralci drug za drugim skočijo na poljubno izbrano celino. Nato mora vsak našteti vsaj 3 značilnosti, ki se nanašajo na osvojeno celino. Na vsaki celini lahko stoji le en igralec. Kdor naredi napako (ne našteje vseh značilnosti), mu odštejemo točko.

**33. GNILO JAJCE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: majhna žogica

Učenci čepijo v krogu, eden izmed igralcev ima v roki rutko ter hodi okrog kroga. Ko se mu zdi primerno, po tihem in neopazno potisne rutko enemu izmed otrok za hrbet, sam pa nadaljuje pot okrog kroga, kot da se ni nič zgodilo. Če mu uspe narediti cel krog in se dotakne tistega, ki mu je dal rutko, ta postane “gnilo jajce” in gre za kazen za nekaj iger na sredo kroga. Če pa učenec, ki je rutko dobil za hrbet, to opazi, hitro steče za njim: če se bežečemu uspe rešiti na prosto mesto v krogu, se igra nadaljuje, če pa ga ujame, postane ujeti igralec gnilo jajce.

**34. LETI – LETI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Učenci z dvignjenimi ali spuščenimi prstki nakažejo, kaj leti po zraku in kaj ne. Npr. leti, leti, leti miza. Učenci spustijo prstke proti tlom. Leti, leti, letihelikopter. Učenci dvignejo prstke v zrak. Kdor se zmoti, izpade iz igre.

**35. SLEPI SLIKAR**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutica, kreda, tabla

Izbranemu učencu/-ki zavežemo oči. Riše s kredo po tabli, tako da riše po navodilih ostalih učencev. Navodila so v nepravem vrstnem redu, npr. »Najprej nariši desni čevelj. Sedaj desno obrv. Levo nogo, prstanec desne roke …« Ker učenec skozi ruto, zavezano čez oči, ne vidi nič, bo končni izdelek »čuden«. Med smehom se učenci sprostijo in tako pripravijo na obravnavo nove črke.

**36. BALON POTUJE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: balon

Učenci sedijo na svojih prostorih, ko prvemu pošljem balon po zraku. On ga mora z nežnim udarcem poslati do svojega soseda. Balon mora iti iz roke v roko, torej brez močnega udarjanja. Ko pripotuje do zadnjega učenca, ga ta spet pošlje nazaj do prvega. V igri moramo biti nežni, natančni in potrpežljivi.

**37. PLES Z BALONOM**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: glasba, balon

Učenci ob izbrani glasbi po njihovem okusu plešejo in si med plesom podajajo balon. Ko glasbo utišam, nekomu ostane balon v roki. Tisti se mora usesti na svoj prostor. Igro nadaljujemo tako dolgo, dokler vsi  učenci ne sedijo na prostoru.

**38. POZDRAV**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: pari

Učenci se razvrstijo v pare. Na znak učitelja/-ice se prosto gibljejo po razredu. Ko učitelj/-ica zakliče: *»Poišči  svoj par …«*, to naredijo in se pozdravijo tako, kot pove učitelj/-ica. Npr. Pozdravita se tako, da se dotakneta  z nosovi ali z mezinčki na desni roki ali s koleni … Zadnje navodilo je, da se pozdravita z objemom in si  zaželita lep dan.

**39. KLOBČIČ POVEZANOSTI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: klobčič volne

En učenec v roki drži klobčič volne. Konec vrvice obdrži, volno pa vrže nekomu iz skupine in mu pri tem pove nekaj lepega. Klobčič tako potuje od učenca do učenca, dokler vsi ne držijo v rokah del volne. Ko smo na koncu, se začne klobčič odvijati nazaj po prejšnjem pravilu, dokler ne pride spet do prvega.

**40. FIGURE METAT ali KIPE POSTAVLJAT**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Skupina določi enega otroka, ki bo metal figure. Le-ta prime vsakega otroka posebej pod roko in ga vpraša: »Hitro ali počasi?« Če odgovori: »Hitro!«, ga metalec močno in dolgo vrti okrog sebe in nato spusti. Če pa otrok odgovori: »Počasi!«, ga metalec zelo narahlo zavrti. Otroci se na koncu vrtenja spremenijo v najrazličnejše figure in obstanejo kot okameneli. Na koncu metalec izbere figuro, ki mu je najbolj všeč in tisti, ki se je le-te spomnil, postane naslednji metalec figur.

**41. ZEMLJO KRAST**

ŠT. IGRALCEV: do 6

PRIPOMOČKI: palica

S palico narišemo krog, in ga enakomerno razdelimo na tolikšno število delov, kot je igralcev. V središče kroga narišemo še manjši krog, ki služi za določanje smeri, v katero pade palica.

Igra poteka tako, da eden izmed igralcev v sredini kroga drži palico navpično navzgor, nato pa jo spusti. Palica posledično pade v eno izmed ozemelj, in igralec, v čigar ozemlje je palica padla, jo more čim prej pohoditi, in zavpiti "stop!".

Medtem imajo ostali soigralci čas, da se razbežijo in se čim bolj umaknejo. Ko se zasliši "stop!", se morajo vsi igralci ustaviti. Nato je vrsta na igralcu, ki ima palico. Ta poskuša s kamenčkom ali lahko palico zadeti enega od soigralcev. Če mu to uspe, lahko s palico 'vzame'

(nariše) kos ozemlje soigralcu, toda le toliko, kolikor lahko doseže iz svojega ozemlja, brez da bi se pri tem prestopil. Označeno ozemlje je sedaj njegovo.

V primeru da nasprotnika zgreši, je nato on upravičen da krade zemljo tistemu, ki ga ni zadel s palico. Nato se krog igre ponovi, tokrat palico v sredini kroga spusti igralec, ki je izgubil zemljo.

**42. KLAVIRČKI**

ŠT. IGRALCEV: manjša skupina

PRIPOMOČKI: /

Št. igralcev: 5-15

Prodajalec določi klavirčkom melodijo (pesem), nato pa pride kupec, ki jih preizkuša, in izbere tistega, ki ima najlepšo melodijo (je najlepše zapel). Pri »preizkušanju« ima »klavirček« iztegnjene preste (dlani kažejo navzgor), kupec pa jih  preizkuša s pritiskanjem na prste – tipke. Klavirček, ki je bil izbran za najlepšo melodijo, mora bežati pred kupcem, in se vrniti nazaj v trgovino. Ujeti klavirček postane kupec, če pa se vrne na svoje mesto, kupec ostane isti.

Najbolje je, da se igra odvija okoli dreves, avtov, drugih ovir.

**43. MIŠKA SPI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Otroci hodijo v krogu. Eden izmed otrok je miška in se giblje počasi, nato počepne in zaspi. Učiteljica z otroki vodi besedno igro:

            Miška  spi in nič ne vidi.

            Miška spi in nič ne sliši.

            Miška  se zbudi.

Ob besedah »Miška se zbudi« otrok v sredini kroga vstane, skoči in reče: »En, dva, tri! Miška zdaj si ti!« in pokaže na enega izmed otrok.  Ta gre v sredino in igra se ponovi.

**44. IME MI JE …**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Učiteljica izbere enega izmed otrok in ga opisuje. Ko se otrok prepozna, pove svoje ime in nadaljuje z igro.

**45. ZAMENJAJ STOLČEK**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Skupaj sedimo na stolih v krogu. Najprej vodi igro učiteljica, nato otroci. Učiteljica šepeta: »Želim, da hitro zamenjata stolček npr.: ... Anže in Nina.« Imenovana otroka hitro zamenjata prostor. Igra se nadaljuje tako dolgo, da se vsi zamenjajo.

**46. ZELENI KROKODIL**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Z otroki sedimo v krogu. Prvi se predstavi, nato svojega soseda narahlo udari po kolenu in mu reče: »Ti si krokodil.« Ta odvrne: »Ne, jaz nisem krokodil, jaz sem Nina, ti si krokodil,« in narahlo udari po kolenu drugega soseda, ki nadaljuje z igro.

**47. SKRIVANJE COPATA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: copat

Otroci sedijo v krogu s pokrčenimi nogami tesno skupaj. Izšteti otrok zapusti razred, v tem času začne copat krožiti pod nogami otrok, ki ga z rokami čim hitreje potiskajo k svojemu sosedu. Izšteti otrok ugiba, kje je copat. Če ugane, izštejemo novega otroka, ki nadaljuje z ugibanjem.

**48. LABIRINT**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Izšteti otrok zapusti učilnico. Otroci s svojimi telesi sestavijo labirint tako, da se primejo za roke. Ko se izšteti otrok vrne, mu zavežemo oči, nato ga z navodili vodimo skozi labirint.

**49. SNEŽNE KEPE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: pisarniški papir A4

NAMEN: ustvarjanje povezav v možganih

Vsak dobi 2 lista A4 formata. Primeš enega z eno roko in s pomočjo komolca narediš šalčko. Enako še z drugim in drugo roko. V vsaki roki imaš svoj list in ju istočasno zmečkaš. Nato ju poravnaš istočasno z vsako roko. Lista daš enega na drugega, ju prepogneš, nato še enkrat prepogneš, da dobiš prepognjen list na četrtine. Pretrgaš na 4 dele. Položiš liste na vsako koleno po 4. En papirček primeš s palcem in kazalcem in ga zmečkaš. Z obema rokama hkrati. Frcneš s palcem in kazalcem. Naslednji listek primeš s palcem in sredincem, zmečkaš in frcneš. Menjaš prste.

Ko raztrgaš papirčke, lahko učenci na njih napišejo še števila do 100. Ko so papirčki pofrcani, jih poberejo, vsak po 4 ali pa poljubno. Papirčke razgrnejo in uredijo zapisana števila po velikosti.

**50. PRIJATELJI**

ŠT. IGRALCEV: vsaj 8

PRIPOMOČKI: žogica

NAMEN: spoznavanje skupine, lastnosti posameznikov ter izgraditev medsebojnega spoštovanja

Igralci se postavijo v krog. Vsak si izbere vzdevek in ga pove ostalim. Igralci si nato pričnejo podajati žogico (ali drug rekvizit). Pred podajo mora igralec poklicati soigralca, ki mu podaja žogico, po njegovem vzdevku. Istemu igralcu ne smemo podajati dvakrat zaporedoma.

Ko igra steče, v krog dodajamo dodatne žogice. Določimo lahko tudi pravilo, da mora v enem krogu vsak igralec prejeti žogico natanko enkrat. Po določenem času lahko igralci spremenijo svoje vzdevke.

**51. NEMO KRIČANJE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: sproščanje, izražanje čustev

Učenci zgolj s telesno govorico drug drugemu kažejo različna čustva, iztočnice daje učitelj: smeh, jok, zaskrbljenost, jeza…

**52. HIŠICA MOJIH USPEHOV**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: hišice iz papirja

NAMEN: evalvacija šolskega leta

Vsak učenec dobi hišico iz papirja in vanjo zapiše odgovore:

1.      Kako sem se počutil v šoli?

2.      Kaj sem se naučil?

3.      Kakšne so bile šolske naloge in zadolžitve?

4.      Kaj mi je povzročalo težave?

5.      Kdo mi je pomagal pri delu? Kako?

6.      Kaj se želim naučiti v naslednjem šolskem letu?

**53. KARTICE ZA DOPISOVANJE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartice, nabiralnik

NAMEN: reševanje težav

Učenci na kartico napišejo vprašanje, težavo … in jo da v nabiralnik. Učitelj lahko odgovarja sproti. Lahko pa vsak učenec enkrat tedensko napiše nekaj na kartico in jim učitelj odgovarja preko vikenda ali ob začetku naslednjega tedna.

**54. KNJIGA TEŽAV**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: zvezek

NAMEN: reševanje težav, 'pogovor' z učenci

V razredu imamo na določenem mestu zvezek, kamor lahko učenci dnevno zapisujejo svoje predloge, vprašanja ali dileme.

**55. RAZVEDRILNA SKRINJICA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: škatla z različnimi igrami

NAMEN: zaposlitev hitrih učencev ali zaposlitev med odmori

V razredu napolnimo škatlo z različnimi stvarmi – knjige z ugankami, labirinti, pobarvanke, križanke, risalni papir, igralne karte, revije, sestavljanke … Ideje kaj naj bo v skrinjici dajejo tudi učenci oziroma prispevajo igre v skrinjico.

**56. NEVIDNI PRIJATELJI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: prijateljstvo

Otroci sklenejo krog. Nato prostor zatemnimo in poslušamo nežno glasbo. Vsak si izbere koga, ki mu bo neopazno sledil. Počasi se gibljejo po prostoru. Ob prekinitvi glasbe skočijo k tistemu, ki so ga zasledovali in ga primejo za ramena. S to vajo otroci spontano poiščejo nove prijatelje.

**57. PODLASICE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: 'kinder' jajčka, košarica, listki z navodili

NAMEN: zabavne naloge

Pred igro pripravimo lupine ,kinder' jajčk in vanje skrijemo lističe z različnimi smešnimi nalogami. Jajčk mora biti toliko, kolikor je igralcev. Eden izmed otrok je gospodinja (določa jo jajček drugačne barve) s košarico jajc, drugi pa podlasice, ki oprezajo, kako bi gospodinji ukradle jajca. Gospodinja je nerodna in jajčka strese. Podlasice se zapodijo za njimi. Vsaka vzame en jajček in ga odpre. Prebere kaj piše v navodilih in nalogo izvede.

**58. PRIJATELJI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: košara, listki, svinčniki

NAMEN: prijateljstvo

Vsak igralec dobi listek, na katerega zgoraj napiše svoje ime in ga vrže v košarico. Listke premešamo. Nato spet vsak potegne listek in zapiše pod ime, kar o tisti osebi ve ali bi hotel o njej povedati. Nato zmečejo listke zopet v košaro, vodja pa jih jemlje zaporedoma iz nje in z vsakega listka prebere kar je napisano. Igralci nato ugibajo, kdo je o kom kaj napisal.

**59. NEZEMLJANI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: spodbujanje prijateljstva

Pri igri otroci poslušajo nežno glasbo. Nezemljani so prišli na naš planet. Sprehajajo se in opazujejo. Začenjajo se pozdravljati, in sicer na poseben način: podrgnejo se z ritkami, s prstom se dotaknejo drug drugega po nosu, pobožajo se po glavi …

**60. MREŽA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: klobčič volne

NAMEN: prijateljstvo

Otroci sklenejo krog. Vodja ima klobčič volne, ki jo poda prvemu tako, da pridrži začetek vrvice. Tudi naslednji igralci pridržijo vrvico z eno roko. Klobčič se odvija in plete mreže znotraj kroga. Nikogar  ne smejo izpustiti. Ko so vsi 'na vrvici', vodja narahlo potegne vrvico s prosto roko. Tako odda pobudo. Tisti, ki je pobudo sprejel, spremeni položaj (v sedeč, klečeč, čepeč …). Igramo se toliko časa, dokler ne postane igra dolgočasna.

**61. NAMIZNE IGRE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: različen material, pisala, večji format

NAMEN: družabne igre, utrjevanje snovi

Učence razdelimo v skupine. Vsaka skupina dobi velik format. Na njem ustvari pot s pomočjo izstriženih krogcev ali pa s šablono riše kroge. Označijo start in konec, vmes pa na določenih poljih dodajo naloge oz. vprašanja, ki se lahko nanašajo na snov, ki smo jo obravnavali. Igro se igramo s figuricami igre Človek ne jezi se, lahko pa uporabimo kar plastične zamaške.

**62. KONČAL SEM …**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: list papirja, risala

NAMEN: za hitre učence

Ko učenec konča delo, se lahko zamoti tako, da na list papirja nariše preprosto risbico. Nato list raztrga na npr. 8 delov. Raztrgan list da sosedu, ki sestavi sestavljanko. Ko znajo pisati, lahko na list tudi kaj napišejo.

**63. RISANJE NA OBROKE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: večji kos papirja, flomastri

NAMEN: zabava

Na steno nalepimo kos papirja in prvi igralec si mora zamisliti kakšen predmet, ki pa ga začne risati pri kakšni podrobnosti. Igralci morajo ugibati kakšno mojstrovino je imel risar v mislih.

**64. ISKANJE SKRITEGA PREDMETA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: različni drobni rekviziti

NAMEN: vidno razločevanje

Učitelj pošlje vse otroke iz razreda, sam pa medtem skrije predmet. Ko se otroci vrnejo, vsak zase potihem išče predmet. Ko ga najde, potiho pride k učitelju in mu zašepeta, kje je skrit. Nato sede na tla, drugi pa iščejo dalje.

**65. KDO JE ZADAJ?**

ŠT. IGRALCEV: dve skupini

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: ugibanje

Učenci se razdelijo na dve enako številčni vrsti. Ena vrsta stoji spredaj, druga se postavi za njo, vsi pa so obrnjeni proti nam, ki stojimo pred vrstama.

Na znak učenci v zadnji vrsti menjajo mesta med seboj, tako da vsak stoji za novim učencem. Učenci v prvi vrsti morajo ugotoviti, kdo stoji za njimi (ne smejo se ozreti, nazaj lahko pogledajo samo skozi noge). Kdor pravilno ugane, zamenja mesto z učencem, ki je stal za njim.

**66. GOVOREČA PALICA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI:  palica

NAMEN: pozorno poslušanje drug drugega

Kdor ima v rokah govorečo palico, ima posebno moč, da lahko govori. Vsi drugi pa imajo  posebno moč, da ga lahko poslušajo. Palico si otroci podajajo v krogu. Če kdo ne želi govoriti, palico poda naslednjemu. Vsak naj pove, kaj se mu je prejšnji dan doma v družini zanimivega zgodilo.

**67. PISMO IMAM ZA VSE TISTE ...**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: stoli

NAMEN:pozorno poslušanje in hitro reagiranje

V krog postavimo en stol manj, kot je otrok. Otroci se posedejo. Tisti brez stola reče, npr.: Pismo imam za vse tiste, ki imajo črne copate! Vsi s črnimi copati morajo zamenjati stole, oseba na sredini pa mora izkoristiti priložnost in sesti na prost stol. Kdor ostane brez stola, prinese naslednjo pošto.

Otrok brez stola naj izbere neko skupno značilnost, nekaj, kar imajo radi, ali nekaj, kar si želijo. Na koncu igre se pogovorimo, kaj vse imamo skupnega.

**68. PREDSTAVIMO SE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: obroči

NAMEN: spoznavanje drug drugega

Vsak učenec dobi svoj obroč. Razporedijo se po prostoru in stopijo v obroč. Damo navodilo: “Deklice, predstavite se!” Vsaka deklica bo šla do enega izmed dečkov, se z njim rokovala, mu povedala svoje ime in nekaj o sebi. Deklice se nato vrnejo v svoje obroče. Sedaj so na vrsti dečki. Igro večkrat ponovimo, učenci naj se predstavijo vedno komu drugemu.

**69. DIRIGENT**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutica

NAMEN: pozorno opazovanje

Učenci se postavijo v krog, v sredino stopi učenec z zavezanimi očmi. Določimo dirigenta, ki izvaja poljubne gibe, vsi ostali morajo njegove gibe posnemati. Srednjemu odvežemo oči, ki nato skuša ugotoviti, kdo je dirigent.

**70. KAJ IMAM RAD**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: spoznavanje

Prvi npr. reče: ”Jaz sem Nataša. Rada imam sonce. Kdo pa si ti?” Obrne se k desnemu sosedu.  Sosed nadaljuje: “Ti si Nataša in imaš rada sonce. Jaz sem Neža. Rada  pojem. Kdo pa si ti?”

**71. POLŽ**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: gibanje

Učenci se razdelijo v pare. Eden je polž, ki se zvije v klobčič in zapre oči. Drugi ga želi spraviti iz hišice. Pri tem ne sme uporabljati glasu. Šele, ko se  polž dobro počuti in mu je način vabila všeč, pokuka iz hišice.  Ko v celoti prileze iz hišice, vstane in se zahvali za povabilo. Učenca nato vlogi zamenjata.

**72. POTUJOČI KLOBČIČ**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: klobčič volne

NAMEN: spoznavanje

Sedimo v krogu. Vodja pove svoje ime in klobčič poda prvemu tako, da pridrži začetek vrvice. Kdor je dobil klobčič, pravtako pove ime, poda klobčič in pridrži vrvico. Nikogar ne izpustimo. Ko so vsi na vrvici, mrežo razpletejo v obratni smeri in ponovijo imena. Klobčič pripotuje nazaj do vodja. Podajamo lahko neurejeno po krogu, besedna sporočila lahko spreminjamo.

**73. SESTAVLJANJE SKUPIN**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: 2 različni sliki / kolikor skupin želimo

NAMEN: delo v skupini

Dve različni sliki razrežemo na toliko delov, kolikor članov bo štela ekipa. Nato damo vse koščke slik v vrečo in jih dobro premešamo. Vsak otrok povleče en košček slike. Ko koščke sestavimo v sliko, lahko vidimo, kdo bo v kateri ekipi.

**74. MANEKENI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: gre, klop, časopisni papir

NAMEN: zabava

Otroci si s pomočjo časopisnega papirja izdelajo najrazličnejše pripomočke, modne dodatke, oblačila … ki jih predstavijo na modni pisti (klop ali gred). Ko prehodijo klop, naredijo obrat in se ponovno sprehodijo do začetka klopi. Na koncu naredijo lep doskok in priklon.

**75.ČLOVEŠKE OVIRE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: med seboj si pomagamo

Učenci se sprva razdelijo v dve večji skupini. Ena skupina se po parih ali trojicah postavi v žive ovire. Druga polovica učencev se postavi v pare. Eden v paru ima zavezane oči, drugi pa ga mora z glasom voditi preko ovir. Vloge se nato zamenjajo. Dejavnost je lahko namenjena izhodišču, kako pomembno je, da si med seboj pomagamo in da se pri tem počutimo varne, poleg tega pa razvijamo občutek odgovornosti do sebe in drugih.

**76.ALI IMAŠ RAD SOSEDA?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: stoli

NAMEN: opis lastnosti

Skupina se posede v dovolj velik krog. Voditelj igre je v sredini kroga; stopi pred enega izmed udeležencev igre in ga vpraša: Imaš kaj rad svoja soseda?. Vprašani lahko odgovori, da ju ima. V tem primeru se morata oba zamenjati. Trenutno prazen sedež lahko izkoristi voditelj in s tem naredi zamenjavo. Tisti, ki je ostal brez sedeža nadaljuje igro iz sredine. Če pa vprašani odgovori, da nima rad obeh sosedov, mora voditelj postaviti dodatno vprašanje: Koga pa imaš potem rad?. Vprašani odgovori, da ima rad vse tiste, ki … in pove neko skupno lastnost ali nekaj, kar je skupnega najmanj dvema udeležencema. Vsi, ki imajo to skupno lastnost ali skupno stvar, morajo zamenjati svoje prostore. Igralcu v sredini tako ostane več priložnosti za zasedbo praznega mesta. Vprašani lahko odgovori tudi, da ima rad vse, in takrat se zamenjajo vsi, razen vprašanega.

**77.BOGECE VDAVATI, FIŽOLČKE SADITI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: majhen predmet

NAMEN: ljudska igra

Igralci sedijo na klopeh ali stolih v krogu. Dlani imajo skupaj, eden ima med dlanmi skrit predmet in hodi od igralca do igralca ter nakazuje, da ga je predal drugemu, ni pa nujno, da ga res preda. Enemu, ki ga poljubno izbere sam, pa predmet pusti v dlaneh. Tretji igralec dogajanje ves čas opazuje. Njegova naloga je, da določi igralca, ki je predmet dobil. Tisti, pri katerem predmet najde, postane iskalec.

**78.CIP – CAP**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: spoznavanje

Vsi igralci razen enega se usedejo v krog, tako da so vsi stoli zasedeni. V sredino kroga gre eden od udeležencev, najbolje voditelj. Kadar igralec v sredini reče CIP in pokaže na nekoga, mora ta takoj povedati ime svojega levega soseda. Kadar reče CAP, pa desnega soseda. Če zamudi ali se zmoti, z igralcem na sredini zamenjata mesti. Igralec v sredini pride lahko do mesta tudi tako, da reče CIP – CAP. V tem primeru se morajo vsi udeleženci zamenjati. Sam pa poskuša zasesti prazen stol. Kdor je ostal brez stola, nadaljuje igro.

**79.JAZ PA**

ŠT. IGRALCEV:   poljubno

PRIPOMOČKI: robec

NAMEN: prijateljstvo

Družba sedi v krogu. Eden od igralcev začne s trditvijo, v kateri je nikalnica, in vrže zavozlan robec kateremu od soigralcev. Ta mora ujeti zavozlan robec in odgovoriti: »Jaz pa!« in igro enako nadaljevati.

Primer:

Danes nisem slabe volje. Jaz pa!

Nikoli ne postavam pred ogledalom. Jaz pa.

…

Ta rahlo zbadljiva igra je primerna za mlajše udeležence, ki jih zabava, če malce dražijo prijatelje in prijateljice.

**80.POKRIVALA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: različna pokrivala (klobuk, lonec, škatla, ruta, kapa …)

NAMEN: čutila, tipanje

Pri igri potrebujemo pokrivala, ki so lahko najrazličnejše stvari. Otroci sedijo v krogu. Enemu zavežemo oči. Približa se otrok s pokrivalom in s tipom skuša ugotoviti, kaj ima le-ta na glavi.

**81.ZRCALCE, ZRCALCE, POVEJ!**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: list, pisalo

NAMEN: pozitivne lastnosti oseb

Vsi prisotni se posedemo v krog. Na list s svojim zrcalom se podpišemo. Svoje 'zrcalo' pošlješ naprej med ostale člane v krogu. Dobro premisli in duhovito napiši v zrcala vse najboljše, kar veš o lastnikih zrcal.

**82.DOTIK  S PRSTI**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: zaupanje

Po dva učenca si stojita nasproti in se dotikata s konicami prstov obeh rok. Eden zapre oči, drugi ga vodi po prostoru. Vodnik usmerja gibanje 'slepega' preko konic prstov in brez besed. Oba se poskušata čim bolj usklajeno gibati. Na koncu drug drugemu povesta, kako se počutita in zamenjata vlogi.