

# ENOSTAVNE IGRÉ, KI SE JIH LAHKO IGRAMO V ZAPRTEM PROSTORU

Ker moramo dandanes preživeti malo več časa notri, kot bi si želeli, sem vam pripravil nekaj idej za igre. Upam, da vam kakšna ideja pride prav.



## ABECEDA

Naloga vsakega igralca je, da ob pogledu čez okno (doma ali med vožnjo v avtu) najde stvari po abecednem vrstnem redu. Ko najde predmet na določeno črko, ga naglas pove, da drugi igralci lahko spremljajo (A – ayto, B – beton, C – cesta, Č – čebela itd.). Če je igralcev več in obstaja možnost goljufanja, potem besede lahko tudi zapisujejo. Zmaga, kdo prvi konča abecedo.

Igro se lahko igrate tudi na način, da vsak od igralcev po abecednem vrstnem redu dodaja besede stavku “Na izlet bom vzel”. Vsak naslednji igralec mora ponoviti vse prejšnje besede in dodati besedo na lastno črko (npr. Na izlet bom vzel armafleks, bombon, cedilo, čigumi ...). Kdor se zmoti, iz igre izpade. Zmaga, kdor ostane zadnji.

## ZAPLETANJE JEZIKA

Igralci morajo po vrsti vsaj petkrat (število se lahko prilagodi starosti) ponoviti spodnje povedi. Zmaga tisti, ki se mu jezik najmanj zapleta.

- Klop pod klopjo
- Ribja rebra
- Ribji rep
- Kavka kljuje s krivim kljunom tkalko v kolk
- Droben pas, dober glas po dolgem in počez skoz vas
- Z Ježice čez cesto v Stožice
- Peter Klepec teče v meglen večer, leže v sneg med bele breze
- Čez čisto cesto čakam Cilko
- ...



## VETER Z JUGA

Igralca (lahko tudi dva para, trojici ...) se postavita vsak na svojo stran mize. Na sredino mize postavita ping pong žogico (lahko je tudi druga lahka žogica oz. žogica, izdelana iz toaletnega ali časopisnega papirja). Igralca morata nato žogico čim močneje pihati, da ta na tla pade na nasprotnikovi strani, kar igralcu, ki jo je tja spravil, prinese točko. Zmaga igralec, ki prvi doseže določeno število točk.

## SKRIVNOSTNA VREČA

V veliko vrečo (ali škatlo) voditelj igre zloži čim več različnih predmetov (npr. škatlico čigumijev, termometer, svečo, okrasko za smrečico ...). Igralci nato z zavezanimi očmi vsak posebej pridejo do voditelja in z roko v vreči poskušajo v omejenem času (npr. 1 min) otipati predmete v vreči, ugotoviti, kaj so otipali in si jih čim več zapomniti. Ko prenehajo tipati, vsak na svoj list napiše, kaj je v vreči. Zmaga igralec, ki je pravilno ugotovil in si zapisal največ predmetov.

Igro lahko igramo tudi s pomočjo preproge ali odeje. Predmete zložimo nanjo, vsak igralec pa si mora v omejenem času zapomniti čim več predmetov in jih nato zapisati. Zmaga igralec, ki si zapiše največ predmetov.

## SLEPI UMETNIK

Enega igralca posedemo na stol za mizo, mu prevezemo oči, predenj postavimo papir in mu v roke damo pisalo. Igralec na papir nekaj nariše, medtem pa morajo ostali igralci čim hitreje uganiti, kaj je narisal. Kdor ugane, dobi točko in sam postane slepi umetnik. Zmaga igralec, ki prvi doseže določeno število točk (npr. pet). Priporočljivo je, da je papir dovolj velik, da ob risanju ne trpi miza. Če slepi umetnik nima ideje, kaj narisati, mu lahko nekdo, ki se ne igra, pomaga. Če igralci niso še zelo vešč risanja, se lahko igra igra tudi brez zavezanih oči umetnika.

## BALON

Igralci si v prostoru z glavo podajajo balon. Ta mora biti ves čas v zraku in ne sme mirovati (npr. obstati stisnjen z glavo ob steno). Pri igri ni dovoljena uporaba drugih delov telesa. Ko kateremu od igralcev balon pade na tla, ta prejme točko in igra se nadaljuje. Zmaga igralec, ki ima na koncu igre najmanj točk.

## POČI

Vsak igralec napihne balon in si ga z vrstico priveže okrog gležnja. Naloga igralcev je, da počijo čim več balonov drugih igralcev, pri tem pa pazijo na svojega. Zmaga igralec, ki ima zadnji cel balon. Balonov se ne sme pokati z rokami. Igra je pravičnejša, če lahko balone pokajo le igralci, ki imajo še cele – je pa to odvisno od števila igralcev.

## TOPLO – HLADNO

Eden od igralcev v prostoru ali hiši skrije nek predmet (npr. kamen), drugi pa ga mora iskati. Bolj, kot se iskalec približuje predmetu, toplejše oznake mora uporabiti tisti, ki ga je skrtil (npr. ledeno, hladno, mlačno, toplo, vroče ipd.). Če je igralcev več, potem lahko igrajo v parih ali pa jih več na enkrat išče.

## KDO SEM?

Vsak igralec na listek napiše slavno osebo/žival/rastlino. Listke nato igralci izmenjajo tako, da nihče ne dobi svojega. Izmenjane listke drug drugemu nalepijo na čelo in se postavijo v krog. Nato mora vsak z vprašanji na katera drugi lahko odgovarjajo le z "Da" ali "Ne" ugotoviti, kdo ali kaj je napisano na listku (npr. Ali sem ženskega spola? Ali imam dve nogi? Ali sem zdravilna rastlina? ipd.). Sprašuje lahko tako dolgo, dokler ni odgovor "Ne", nato lahko sprašuje naslednji. Zmaga,

kdor prvi ugane, kaj piše na listku. Pozoren je treba biti na odseve od oken, ogledal ali očal, kjer igralec lahko prebere, kaj je na njegovem čelu.

## ZGODBA

Vsak od igralcev si izbere, koga izmed drugih igralcev bo oponašal. Igralec z veliko domišljije začne pripovedovati izmišljeno zgodbo. Sredi pripovedovanja pokaže na nekoga od soigralcev, ki mora zgodbo pripovedovati tako, da pri tem oponaša nekoga od prisotnih (z načinom pripovedovanja, govorjenja, mimiko, gestami ...) Zmaga, kdor prvi ugotovi, kateri član skupine je oponašan. Zmagovalec nato začne pripovedovati novo zgodbo.

Če bi igro radi naredili težjo, je lahko vsako nadaljevanje zgodbe v drugem žanru (če je bila npr. zgodba prej tragična, je potem lahko komedija, grozljivka, ljubezenska zgodba itd.).

Nekatere igre so iz knjige *Igraj se z mano* (Gašper M. Otrin, Založba Salve, 2012).