

»TABELA NA ASFALTU«

Imena te igre pravzaprav ne poznam (izmislila sem si ga danes), bila pa je ena najljubših iger nas, »blokovecv«. Ko pred blokom še nismo imeli asfalta, smo tabelo vrisali kar v pesek. Za nekaj časa je bila v redu, a smo jo hitro steptali in zbrisali, pri tem pa dvignili veliko prahu. Kasneje, ko so nam le asfaltirali okolico bloka, pa smo po njem risali s kredami. Nastala je podobna tabela kot je spodaj na sliki. Vsako polje ima vrisano veliko začetnico.

Kaj pomenijo črke:

F – fantje oz. fantovska imena

Ž – živali

P – punce oz. imena punc

S – sadje

B – barve

A – avtomobili

Tabela poteka v smeri puščic – kot je razvidno na sliki oz. v nasprotni smeri urinega kazalca. Pri zadnjem polju (v tem primeru polje s črko A) smo vedno razmišljali, katero »črko« (kategorijo) naj določimo. Tako smo kdaj napisali A in smo iskali avte, ali pa smo zapisali Z za zelenjavo ipd. Pravzaprav lahko tako storite z vsemi polji in sami poljubno določite kategorije. Kako se torej igramo?

Potrebujemo: nekoliko večji prostor na asfaltu in kredo. Igro lahko igrate tudi v zaprtem prostoru in tabelo polepate z izolirnim trakom.

Potek igre: ko narišete tabelo, se postavite pred polje F. Skočite vanj, dvakrat poskočite in rečete: »Fantje, fantje, ven!« in ponovno skočite iz tabele pred polje F. Potem pa nadaljujete tako, da spet skočite v polje F, dvakrat poskočite in sočasno ponovno rečete: »Fantje, fantje!«, vendar nadaljujete s skokom v sosednjo polje na vaši desni (v smeri puščic) in si sproti izmišljujete fantovska imena. V vsakem polju poskočite dvakrat in sočasno dvakrat izgovorite ime, ki ste se ga spomnili. Ko skočite v naslednje polje, se hitro spomnite novega fantovskega imena, dvakrat poskočite in sočasno dvakrat izgovorite to ime. Tako nadaljujete, dokler ne pridete nazaj v polje F, kjer spet izgovorite: »Fantje, fantje, ven!« ter skočite iz tabele. Krog ste uspešno »odskakali«, če med preskokom iz enega v drugo polje ni bilo premora, če ste se pravočasno spomnili novega imena, če ste v vsakem polju poskočili dvakrat ter dvakrat izgovorili ime, in če niste stopili na nobeno črto tabele.

Sedaj se postavite pred polje P. Enako kot pri prejšnjem polju, najprej skočite v polje P in rečete: »Punce, punce, ven!«, sočasno dvakrat poskočite in skočite iz tabele. Potem pa spet skočite v polje P, dvakrat poskočite in sočasno rečete: »Punce, punce!« in nadaljujete s skokom v sosednje polje, vendar tokrat naštevate imena punc. V vsakem polju poskočite dvakrat, dvakrat sočasno izgovorite ime in skočite v naslednje polje, kjer se zopet spomnite novega imena. Tako poskakujete, dokler spet ne pridete do polja P, kjer ponovno rečete: »Punce, punce, ven!« Če ste krog spet uspešno »odskakali«, se postavite pred polje B in tokrat naštevate različne barve. Ko »odskačete« vse kategorije, lahko ponovno začnete pri polju F, vendar igro otežite tako, da npr. skačete po eni nogi in je ne smete zamenjati cel krog. Lahko si izmislite različne ovire pri poskakanju – poskakanje samo z levo nogo ali samo z desno, menjava noge z vsakim skokom v novo polje, skakanje miže (v tem primeru je dovoljeno stopiti na črte tabele) ipd.

Vsak igralec skače toliko časa, dokler ne naredi ene od napak – ali stopi na črto, se ne spomni novega imena dovolj hitro, ima premor med poskokom iz enega v drugo polje. Za lažje razumevanje prilagam video s pravilno »odskakanim« krogom polja F in polja P.

