

IGRAJ SE, NE GLEDAJ!

1. POMEN IGRE

Igra prinaša veselje in zadovoljstvo zato, ker lahko za nekaj časa pozabimo obveznosti in naloge v dani ter pobegnemo iz tega enoličja, si nadenemo novo vlogo in nov položaj.

Vsaka igra nam omogoči, da nekaj dobimo, nekaj dosežemo. Lahko zmagamo, lahko nekaj pokažemo, pridemo v stik z drugimi, preskušamo in izboljšujemo svoje sposobnosti. Ali bomo dosegli uspeh in prišli do cilja ostaja ves čas negotovost, ki pomeni napetost in pričakovanje. Igra ponuja človeku možnost, da svoje sposobnosti, znanje, pogum, voljo in še kaj preiskusi v odnosu ali v tekmovanju z drugimi. Izmenjava pogojuje negotovost izzida, saj ne moremo predvideti potez soigralcev. Prav ta negotovost je največji čar igre. Končno vsakega igralca veseli, da lahko deli s soigralci veselje v igri, nepričakovane preobrate in nova doživetja. Torej igray se, ne gledaj.

ŽOGA IN VEDRO

Pripomočki : žogi in vedri

Število igralcev : dve enakovredni skupini

Skupini se postavita v vrsto ena ob drugi, v razdalji 1-2 m. Pred vsako skupino v razdalji prib. 2m (glede na starost bližje ali dlje) stoji soigralec, ki drži vedro. Prvi igralec skuša vreči žogo v vedro. Igralec z vedrom sme pomagati ujeti žogo, vendar se pri tem ne sme premakniti z mesta. Ko žoga po več poskusih le leži v vedru, pride na vrsto drugi igralec potem tretji itd., dokler vsi igralci v skupini niso zadeli. Katera skupina je najhitrejša?

TAXI

Pedagoška opomba: umiriti preveč delavne, lahko je tudi kot kazen

Tehnična opomba: prvi v koloni ne sme biti preslaboten

Prvi v koloni je taksist in zato prenese na rami na drugo stran igrišča naslednjega v koloni, ga tam spusti in se sam čim hitreje vrne k skupini, da prenese tretjega in tako do konca . Zmaga skupina, ki je prva na drugi strani.

SLABE TROJKE

Število igralcev: 4-8

Pripomočki: kocke

Pedagoška opomba: učenje seštevanja

Vsak igralec lahko po vrsti meče kocko kolikokrat hoče. Vsak met prištejemo. Če pa pokaže kocka številko 3, so vse do sedaj dosežene točke izgubljene in igralec mora dati kocko naprej. Kdor ima po določenih krogih največ točk, je zmagovalec.

2. IGRALCI IN SKUPINA

Od voditelja igre je v veliki meri odvisno, ali bo le-ta izzvenela kot igra ali pa bo igra postala metoda. Zaradi tega ob igri ne smemo prezreti pomembnega pregleda počutja skupine, kot tudi ne počutja posameznika. Voditelj se mora zavedati, da se navadno srečuje predvsem s tremi tipi igralcev:

- ▶ igre navajeni ljudje: navodil za igro ne vzamejo zares ali jih preslišijo. Zelo hitro izgubijo potrpljenje in nikakor ne želijo sodelovati v pogovoru
- ▶ nepoznavalci igre: manjkajo jim igralne izkušnje in se zelo težko igrajo do konca
- ▶ zaviralci igre: ti ovirajo igro zato, ker se bojijo osmešiti se pred drugimi, ali pa niso prepričani v lastne zmogljivosti.

Vzroki za takšno obnašanje so različni: lahko so to čustvene obremenitve, nesposobnost druženja ali telesne omejitve.

Voditelj naj skrbi za dobro počutje v skupini in naj ima pred sabo osnovno načelo: IGRATI VEDNO BOLJE IN VEDNO VEČ. Igranje prinaša zadovoljstvo in družabnost, ki gradi skupnost.

TEK NA TREH NOGAH

Pripomočki: debelejšje vrvice ali trakovi

Število igralcev : parno

Pedagoška opomba: usklajenost gibov, sodelovanje v parih, dogovarjanje..,

Po dvema igralcema zavežemo skupaj nogi. Paziti moramo, da zavežemo dovolj trdo in z dovolj debelo vrvico, da ne povzroča bolečin. Ko je to narejeno, lahko začnemo s tekmo (lahko je štafeta, tek čez razne ovire, prenašati morajo vodo iz ene posode v drugo) .

DIRIGENT ORKESTRA

Število igralcev: skupina + prostovoljec

Pedagoška pripomba: opazovanje dogajanja v skupini

Nekdo od sedečih v krogu – dirigent – začenja gibe igranja različnih inštrumentov, drugi jih za njim ponavljajo. Igralec v sredini –prostovoljec- mora ugotoviti dirigenta.

Igra je lahko tudi tekmovalna, med dvema skupinama. V tem primeru upoštevamo čas, ki je potreben, da ugotovijo, kdo je dirigent.

KAČJE GLAVE

Število igralcev:10-100

Pedagoška opomba : gibanje, tek, zabava, sprostitvev
 Tehnična opomba: igrišče naj bo omejeno

Štirje igralci so kačje glave, ki poskušajo ujeti čim večji rep. Vsak igralec, ki ga ujamejo, se mora pridružiti skupini tako, da se prime za roke. Kačji glavi pomagajo uloviti tudi drugi v vrsti. Trganje skupine ni mogoče, ker je vsak, kogar se kača dotakne, ujet. Na koncu zmaga kača, ki je najdaljša. V naslednji igri so kačje glave tisti, ki so bili zadnji ujeti.

3. VLOGA VODITELJA V IGRI

Kakšna pa je vloga voditelja pri igri? Voditelj se ne more oddaljiti, temveč mora v igri tudi sam sodelovati. Zato ni prav, če jo pozna samo teoretično. Z njo se mora srečati osebno in čustveno. Igro in njen vpliv mora voditelj peizkusiti tudi na svoji koži. Prav njegova zavzetost in iznajdljivost kazeta pravi ton vsem drugim igralcem. To je še posebej zahtevna naloga, kadar voditelj predstavlja skupini novo še nepoznano igro. Takrat se mora potruditi, da je v svoji razlagi dovolj jasen, preprost in nazoren. Nato naj vpraša, ali so vsi razumeli pravila igre, v nasprotnem primeru, naj jih ponovi še enkrat. Pri izvrševanju igre pa naj pazi, da se vsi držijo postavljenih pravil. V primeru prekrška naj igro ustavi in naj obrazloži, zakaj je to naredil. Otroci se bodo zavedali, da morajo igrati pošteno in spoštovati pravila igre.

Posebna vloga voditelja se pokaže pri načrtovanju dejavnosti. Voditelj naj ima pred sabo cilj, ki ga hoče doseči z igro. Pri tem naj upošteva čas, ki ga ima na razpolago, prostor in pripomočke za izvrševanje igre. Preprosto rešeno, ni vsaka igra za vsak čas, za vsak prostor in za katerekoli igralce.

Še zadnji opomin: "Otroci občutijo, ali voditelj igra s srcem ali pa samo zato, ker mora«.

PELIKAN

PRIPOMOČKI: kozarec za vsakega igralca

Tekmovalci so v dveh ali več skupinah in stojijo v kolonah. Prvi v vsaki koloni ima v rokah kozarec, do vrha napolnjen z vodo, s katerim mora priti do drugega konca igrišča in nazaj ter preliti vodo v kozarec naslednjega igralca. Zmaga skupina, ki ima na koncu igre več vode v kozarcu zadnjega igralca. Med igro je kozarec prepovedano pokriti z roko. Vsi kozarci morajo biti enako veliki in enake oblike.

PET BESED IŠČE AVTORJA

Igralce, ki radi pripovedujejo, pošljemo iz sobe. Skupina si medtem izmisli 5 besed: tri samostalnike in dve imeni. Ko imamo besede izbrane, poklicemo nazaj enega od prostovoljcev. Povemo mu vseh pet besed in njegova naloga je, da sestavi kratko napeto, zanimivo zgodnico, v kateri so vse določene

besede. Lahko jih še enkrat ponovimo. Sme si vzeti pol minute za premislek, nato začne s pripovedovanjem, ki pa ne sme trajati več kot 5 minut. Publika izvoli posebno sodišče, ki ocenjuje vsakega govornika z 1- 10 točkami:

- zgodba zanimiva, napeta, vesela
- uporabil vse besede
- način pripovedovanja: zanimiv, živahen, učinkovit...

Ko je prvi zgodbo končal, povabimo drugega in nato vse do zadnjega, ko sodišče javno objavi rezultate govoriškega natečaja.

4. RAZLIČNE VRSTE IGER

Vsak usposabljeni voditelj ima svojo zbirko iger, v kateri se resnično znajde. Takšna zbirka je vredna veliko več kot množica knjig na knjižni polici. Vsekakor si je potrebno v ustreznem času ustvariti svojo kartoteko s tistimi igrami, ki so se v vsakdanji rabi izkazale. Vedno je treba uporabljati stare igre, jim dodajati nove in se izpopolnjevati.

ZVONEC – CILJ

PRIPOMOČKI: vrv, zvonec, manjša žoga

ŠTEVILO IGRALCEV: dve skupini

PEDAGOŠKA OPOMBA: natančnost meta

TEHNIČNA OPOMBA: skupini si stojita nasproti, da je igra hitrejša

Med dve drevesi ali kola napnemo vrv v primerni višini. V sredini nanjo obesimo zvonček. Naloga tekmovalcev v obeh skupinah je, da z natančnim metom zadenejo zvonček ali vsaj vrv. Vsakič ko zvonček pozvoni, štejemo točko.

MOŽNOST: za starejše lahko igrorazvojemo tako, da morajo zadeti z brcanjem, z odbojem , s servisom...

KITAJŠČINA

PEDAGOŠKA OPOMBA: lahko dovolimo vpitje, kar sprošča energijo; če nekdo predolgo ne more uganiti, mu pomagamo, da se izvajalci ne dolgočasijo

TEHNIČNA OPOMBA : lahko poteka tudi v najhitem prostoru

Enega od igralcev pošljemo pred vrata. Ostali člani skupine izberejo neko besedo, ki ima najmanj štiri zloge. Skupino razdelimo na toliko podskupin, kolikor je zlogov. Vsaka podskupina (ali ena oseba) dobi en zlog. Ko se prostovoljec vrne, mu razložimo, da ostali člani govorijo kitajsko, njegova naloga pa je, da razvozla, kaj govorijo, ker je strokovnjak za kitajska narečja. Na znak vse podskupine hkrati povedo svoj zlog. Da je zanimivejše, lahko zapojejo po znani melodiji, lahko večkrat ponovijo, lahko kričijo z različno glasnostjo. Pomembno je, da vedno izgovorijo zlog hkrati.

MOŽNOST: čevapčiči, kikirikanje, kitajščina, prepečenec

KRALJ ŽLIC

PRIPOMOČKI: žlica za vsakega tekmovalca

PEDAGOŠKA OPOMBA: zbranost, hitro odzivanje, sprostitev

TEHNIČNA OPOMBA: vsi morajo imeti dovolj prostora, da so enako oddaljeni od žlic

V krogu sedi od 6 do 8 igralcev, ki imajo roke prekrižane na hrbtu. Na mizi ležijo žlice, z ročajem proti igralcem. Vedno je ena manj kot tekmovalcev, ker je igra na izpadanje. Voditelj pripoveduje zgodbo in ko izgovori dogovorjeno besedo npr. »žlica«, poskuša vsak eno zgrabiti. Kdor ostane brez, mora iz igre. Nadaljujemo toliko časa, da ostane en sam igralec - kralj žlic.

5. IGRA – ŠOLA ZA ŽIVLJENJE

Po vsem tem, kar sem vam napisala o igri, kako jo izbrati, pripraviti, voditi... vam bi na koncu posredovala sklepno misel: IGRA – PRIPOMOČEK ZA BOGATENJE ŽIVLJENJA

V sodobnem vsakdanu tako drvimo, da nimamo časa eden za drugega; še otroci se skoraj ne utegnejo več igrati. Nejevoljo in napetost pa odrasli ponavadi stresemo prav nanje. Zakaj bi moral mlad rod to prenašati? Zakaj se ne bi raje skupaj igrali? Ne, igra ni nič otročjega. Je le možnost za sprostitev, da bomo potem lažje prenašali težo vsakdanjih bremen.

Dobra igra ni izguba časa! Zato naj bosta življenje in delo bolj prepletena z njo. Skoznjo se naučimo deliti radosti in prenašati tegobe, zelo spontano. Naj nam pride to v navado tudi v resničnem življenju!

Dobra igra lahko postane kulturna prireditelja in pravi dogodek, če jo znamo ponuditi v primerni obliki. Tu stopi na plan še kako pomembna vloga voditelja. Obseg, resnost, vrednost in vsebina iger morajo biti voditelju stalno pred očmi, saj je od njega v veliki meri odvisno, ali bo igra kot igra dosegla svoj namen. Najbolje je, da se vsako igro preizkusi na svoji koži.

Še nekaj: Igralci naj bodo zraven pri pripravi vsega potrebnega in ob koncu pri pospravi. prostora, pripomočkov in podobno. Naj jim ne bo vse prineseno na pladnju! Zakaj? To boste ugotovili, ko z neko skupino postanete dobro uigrani.

VREČE

PRIPOMOČKI: vreče za vsako skupino

PEDAGOŠKA OPOMBA: zabava, sprostitev, sodelovanje

Vsaka skupina tekmovalcev ima vrečo. Vsi stojijo za črto. Na voditeljev znak pomagajo prvemu zlesti v vrečo. Ta mora preskakati določeno razdaljo, se od tam nazaj prikotaliti, in izročiti vrečo naslednjemu, dokler uspešno ne opravijo naloge vsi. Zmaga skupina, ki je prva končala.

MOŽNOST: V vrečah izvedemo štafetno tekmo. Pobiramo razne predmete in jih spravljamo v košaro ali moramo premagati razne ovire...

VOHUN

PEDAGOŠKA OPOMBA: sodelovanje v skupini, razmišljanje, načrtovanje, sklepanje

TEHNIČNA OPOMBA: vohun naj ima točno določena navodila, ki se jih mora držati, drugače je igra dolgočasna.

Pol ure pred začetkom igre se neopazno oddalji vohun. Tekmovalci so v dveh skupinah in vsaka ima svojega voditelja. Glavni voditelj da vsem znak za začetek. Vohun, ki ga lovijo, se lahko skriva, lahko pa se tudi premika in se tako izmika iskalcem. Da igra ne bi bila preveč razvlečena, lahko za sabo pušča sporočila, ki so lahko resnična ali pa lažna. Lahko se dogovori tudi za druge znake (piščalka, zvižganje...). Zmaga skupina, ki prva najde vohuna.
Športna lisica

6. SKUPINSKE IGRE

V igri, zlasti pa v skupinski igri, se otroci naučijo: igrati pošteno, spoštovati soigralca in pravila igre, potruditi se za svojo skupino, da dosežejo zmago, poslušati voditelja.

Voditelj mora igro tako pripraviti, da se vsi otroci igrajo. Igra mora biti zabavna, navdušujoča, otrok mora sprejeti zmago ali poraz s športnim duhom. V primeru, da otrok izgubi, se ne sme kregati ali dati krivdo soigralcu, ampak mora obljubiti, da se bo naslednjič potrudil in pomagal tistemu soigralcu, ki je v težavah.

GOZDOVI

Skupino razdelimo na dve enako močni podskupini, ki se postavita vsaka na svojo stran polja. Eni so stari možje, drugi pa stare gospe. Sedaj gredo stari možje upognjeni in šepajoči k starim gospem in se predstavijo: " MI SMO STARI MOŽJE IZ GOZDOV." Nato stare gospe vprašajo: " KAJ LAHKO STORITE?" , odgovor: " MI LAHKO STORIMO VSE!" "POTEM DELAJTE NEKAJ!" Tedaj stari možje z mimiko predstavljajo neko dejavnost, npr. pranje, žaganje,Tako ko stare gospe uganejo kaj delajo, to glasno povedo. Če je pravilno, tečejo stari možje na svojo stran gozda, stare gospe pa jih lovijo. Vsak, ki ga ujamejo, opusti življenje v gozdu in postane stara gospa. Igro ponovimo, le da sedaj stare gospe obiščejo stare može.

LOVIMO MEŽNARJA

PRIPOMOČKI: šop ključev ali zvonček, rute

PEDAGOŠKA OPOMBA: gibanje brez gledanja, zaznavanje

TEHNIČNA OPOMBA: tla morajo biti brez zaprek

Vsem zavežemo oči. V sredini je mežnar, ki nima zavezanih oči in se prosto giblje po prostoru, vendar se mora vsako toliko časa oglasiti z zvoncem ali s ključi. Vsi drugi ga poskušajo ujeti. Komur uspe, zamenja mežnarjevo mesto.

SAMOKOLNICA

ŠTEVILO IGRALCEV: najmanj po 2 v skupini

PEDAGOŠKA OPOMBA: dobra vaja za mišice rok, telovadba, sprostitiv

TEHNIČNA OPOMBA: pari naj bodo približno enaki po teži in velikosti

Tekmovalci se razporedijo v dve ali več skupin, znotraj te pa v pare, ki bodo vozili samokolnice. Eden hodi po rokah, drugi pa ga drži za noge. Vsaka samokolnica mora prevoziti določeno pot. Vlogi nato zamenjata in se vrstita do skupine, kjer že čaka naslednja samokolnica. Zmaga skupina, ki prevozi vse samokolnice.

7. IZBIRA IGER

Voditelj mora izbirati igre, da ima na razpolago veliko število iger tako, da je vedno pripravljen. Zato je priporočljivo, da si igre zapiše. Upoštevati mora tudi čas igre, kajti je zelo neprijetno, da se igra prekine, medtem ko se otroci vneto igrajo, ali pa da je igra predolga in so otroci že trudni in izgubijo voljo do igre. Pomisliti mora tudi na cilje, ki jih hoče doseči s skupino. Če ima npr. samo nove skavte, pripravi take igre, da se med sabo spoznajo, da počasi postanejo homogena skupina...

Voditelj pa mora biti pripravljen tudi na nepredvidljivosti: dež, pomanjkanje materjala, neprimeren prostor, premalo otrok.. Vse to ga lahko prisili zamenjati program. Najbolje je, da ima s sabo pripravljene druge igre, ki jih lahko naknadno uporablja.

8. PRIPRAVA RAZLIČNEGA MATERJALA

Za nekatere igre je potreben tudi določen material, ki ga voditelj hrani v sedežu.

Po končani igri, se predmete takoj pospravi in pregleda, da se niso med igro pokvarili ali razbili. Voditelj mora naučiti skavte, naj pazijo na material, naj ga potem spravijo, kjer so ga vzeli, naj obvestijo, če so ga razbili ali izgubili...

KIMOVA IGRA

ŠTEVILO IGRALCEV: neomejeno

PRIPOMOČKI: miza, rjuha, različne stvari, list in pisalo za vsakega igralca

POTEK IGRE:

Voditelj postavi stvari na mizo in jih pokrije z rjuho. Nato odkrije mizo, pusti naj si otroci ogledajo stvari v tišini za določen čas. Ponovno pokrije mizo in igralci imajo 5 minut, da zapišejo predmete, ki si jih zapomnijo. Pisati morajo vsak zase.

Točkuje vse vsak točen odgovor z eno točko, napako pa se odvzame dve točki. Kaznuje se prepisovanje, pomoč, govorjenje

POIŠČI STVARI

Voditelj skrije po sedežu različne stvari. Nato da vsakemu igralcu točen seznam teh stvari. Skavti vstopijo v prostor, si ga v tišini ogledajo, ne da bi kaj premaknili. Ob znaku voditelja gredo ven in morajo točno zapisati, kje se je predmet nahajal.

E. I. S.

ŠTEVILO IGRALCEV: neomejeno

PRIPOMOČKI : piščalka

POTEK:

Igralci so v polkrogu pri voditelju. Ta zvižga enkrat, dvakrat, trikrat.

Za en kratek zvižg (E v morsovi abecedi) igralci morajo dvigniti desno roko.

Za dva kratka zvižga (I) se ne smejo migati. Za tri kratke zvižge (S) morajo dvigniti levo nogo. Igralec, ki zgeši gre ven iz igre.

Športna lisica

9. PAZITI NA VARNOST

Prva stvar, na katero mora voditelj paziti, je varnost otroka.

Voditelj naj pomisli na sledeče:

- ◆ pripraviti igro glede sposobnosti otroka
- ◆ ne uporabljati nikoli nevarne stvari (ošiljene palice, kamenje...)
- ◆ najti primeren kraj za igro
- ◆ paziti, da ni na terenu nevarnosti (kamenje, luknje, žica, ...)
- ◆ pogledati, da tudi izven terena ni nevarnosti (jame, reke), ker ne vedno vsi spoštujejo pravila igre.
- ◆ v vsakem slučaju imeti s sabo prvo pomoč.

KIM NA DOTIK

ŠTEVILO IGRALCEV: ena ali dve skupini

PRIPOMOČKI: rjuha, različne stvari, rute, list in pisala.

POTEK IGRE:

Igralci so v krogu z zavezanimi očmi. Voditelj ima različne stvari in jih poda igralcem eno na enkrat. Ob končani igri morajo igralci zapisati stvari, ki so se jih dotikali.

POIŠČI GUMB

PRIPOMOČKI: gumb

ŠTEVILO IGRALCEV : ena ali več skupin

Voditelj skrije gumb kamorkoli v sedež, le da ga lahko vsi vidijo. Nato lahko v prostor pridejo igralci in iščejo gumb. Kdor ga vidi, se usede. Pri tej igri si otroci ne pomagajo, ne kričijo ali kažejo, kje je gumb skrit.

Igra je lahko tudi tekmovalnega značaja. Ena skupina skrije gumb, druga pa ga išče. Voditelj pa gleda na čas od kadar skupina stopi v sobo, dokler zadnji od skupine se ne usede. Nato si vlogi zamenjata. Zmaga skupina, ki v najkrajšem času najde gumb.

STONOGA

ŠTEVILO IGRALCEV: dve skupini

TEREN : 200 m * 10m

POTEK:

Igralci obeh skupin so postavljeni v vrsto oddaljeni 10-15m eden od drugega. Cilj je približno 200m daleč. Prvi igralec teče do drugega, ga objame okrog pasu in oba skupaj tečeta do tretjega igralca in ga na isti način objameta. Tako nadaljujejo, dokler niso vsi igralci skupaj in tvorijo stonogo. V zadnjem delu pa tečejo vsi skupaj, da dosežejo cilj. Med potjo se igralci ne smejo izpustiti. V primeru, da se vrsta prekine, se igralci ustavijo, primejo ponovno vsi skupaj in nato nadaljujejo pot. Zmaga tista skupina, ki prva preteče do cilja.

ŠPORTNA LISICA

10. VODENJE IGRE

PREDSTAVITEV IGRE

Če začnemo igro rekoč » sedaj se bomo igrali » ali pa da nismo lepo predstavili potek in pravila igre, če nismo prepričani v to kar govorimo, verjemi, da igra ne bo vzpela.

Predstavitev igre je zelo pomembna. Igra je svet otrokov, naloga voditelja pa je, da vsaki igri svojo vrednost. Najbolje je, da igro predstavi v obliki pravljice, dogodivščine (npr med kavbojci in indijanci, med »Sioux » in »Cheyenne«).

Otroci te stalno gledajo, opazujejo tvoj način govorjenja, tvoje gibanje. Zato drži se, kot bi rad, da se držijo otroci. Kako bi želel, da otroci stojijo v vrsti, če pa ti sediš? Ko želiš razlagati igro, ne približaj se preveč otrokom, drži se malo oddaljenega, tako da imaš razgled na vse otroke in vsi te vidijo. Razlago moraš povedati jasno in glasno, da te vsi slišijo.

Pomembna je tudi tišina. Ni lahko jo doseči, zato izmisli si način npr:

- dvigni roko in počakaj dokler se otroci ne umirijo
- začni en bans ali pesem in nato sledi razlaga
- začni razlago potih, počasi bodo utihnili, da slišijo, kaj govoriš
- zakriči nek klic, ki ga skavti poznajo.

AKELA REČE

Otroci so v krogu. Voditelj da različna navodila rekoč: » Akela reče: vsedise« in vsi otroci se vsedejo, nato da druga navodila. Otroci morajo paziti, da je ukaz z

»Akela reče« drugače morajo ostati pri miru; npr voditelj reče »skači« v tem primeru otroci ostanejo na mestu, ker ukaz nima »Akela reče«.Kdor greši gre ven iz kroga ali izgubi točko.

LETEČA ŽOGA

PRIPOMOČKI : ena lahka žoga

Igralci sedijo v krogu in si podajo žogo eden drugemu, brez enega vrstnega reda. Paziti je treba le, da žoga ne pade na tla. Komur pade žoga ali je izključen ali ima točko manj (po določenem številu točk (npr 3) je izključen iz igre). Voditelj naj pazi, da si igralci žogo podajo pravilno, da ni previsoka ali prenizka...

KJE SI?

ŠTEVILO IGRALCEV: ena ali več skupin

PRIPOMOČKI: piščalka, rute

TEHNIČNA OPOMBA: igrišče naj bo ravno brez ovir

Igralci imajo zavezane oči in so v ravni črti. Voditelj ali en prostovoljec si najde en prostor v igrišču in se ne premakne. Vsako toliko zazvižga. Igralci ga skušajo najti.Kdor ga prvi najde, zamenja vlogo. Igra je lahko tudi terkmovalnega značaja. Prostovoljec ene skupine se skriva, druga skupina pa ga išče in obratno. Zmaga skupina, ki v najkrajšem času najde prostovoljca.
Športna lisica

11. RAZLAGA NAVODIL

Voditelj mora biti navajen, da govori jasno, počasi in glasno. Poleg tega je potrebno, da pokaže tudi praktično, kako se izvrši igra, da si otroci raje zapomnijo gibe, kretnje kot pa samo besede. Treba je tudi uporabljati primerne in točne izraze. Na primer: če želi, da so otroci eden blizu drugega, bo rekel »postavite se v vrsto eden ob drugem«, če pa želi, da so eden za drugim , bo rekel »postavite se v vrsto eden za drugim«.

Ko voditelj razlaga pravila, naj pomisli na:

- vse stvari, ki jih mora povedati
- pripraviti potreben material, ki ga uporablja za igro
- ko govori, naj postavi skavte v polkrog okoli sebe, da ga vsi slišijo
- povedati pravila jasno in kratko
- ne sme dovoliti, da ga med razlago prekinejo
- morebitna vprašanja sledijo po razlagi
- ob koncu si zagotovi, da so vsi razumeli potek in pravila igre

Povedati mora:

- ✓ smisel in cilj igre
- ✓ kaj je v igri dovoljeno in kaj prepovedano
- ✓ katere so skupine
- ✓ kam naj se igralci postavijo
- ✓ kdo igro sodi in kako
- ✓ določiti mora prostor igre
- ✓ pokazati pripomočke
- ✓ kdaj se igra konča

Voditelj naj si zapomni, da:

- ❖ je dovolj, da pozabi na katero pravilo in igra ne bo uspešna
- ❖ če je mogoče, naj igro predstavi z navdušujočo tematiko (indijanci in kavbojci, raziskovalci džungle ...)
- ❖ naj nauči skavte igrati pošteno in spoštovati pravila igre
- ❖ naj ima vedno pripravljeno drugo igro, v primeru da ta ni uspešna
- ❖ ob potrebi prekiniti igro
- ❖ igrati se s srcem

NEZNANEC

ŠTEVILO IGRALCEV: več skupin

Med sestankom voditelja obišče neznana oseba, ki se za nekaj časa pogovarja z njim. Ko ta oseba gre proč, voditelj vpraša skavte, če to osebo lahko opišejo: koliko je star, kakšne barve oči ima, kako je oblečen...

DVOBOJ S STVARI

ŠTEVILO IGRALCEV : 2 skupini

PRIPOMOČKI: različne stvari

Igralci so v vrsti eden nasproti drugemu v nekajmetrski razdalji. Na tleh med skupinami so različni predmeti. Voditelj da vsakemu igralcu eno številko (kot zastavica). Nato voditelj imenuje predmet in številko. Igralca z isto številko skušata ujeti predmet. Zmaga tista skupina, ki na koncu igre ima največ predmetov.

OPAŽUJ V TEKU

PRIPOMOČKI: različne stvari

PEDAGOŠKA OPOMBA : vaja je dobra za spomin

TEHNIČNA OPOMBA: teren naj bo raven brez ovir

Igralci so postavljeni na štartu in ko voditelj da znak, začnejo tekati proti cilju. Po poti so postavljeni različni predmeti. Igralec si mora predmete zapomniti in

jih na koncu naštetih voditelju. Za vsak točen predmet 1 točka, za zgrešenega pa ena točka manj. Zmaga, kdor ima največ točk.

PAZI NA NOGE

PRIPOMOČKI: vrv dolga približno 5m

Igralci so v krogu oddaljeni med sabo. Voditelj ali prostovoljec je v sredini kroga in ima vrvico, ki jo vrti. Igralci se izogibajo vrvici tako, da skačejo. Če se dotaknejo vrvice, so izključeni. Zmaga, kdor ostane nedotaknjen.

VELIKA ZMAGA

PRIPOMOČKI: listki z imeni živali

Na odprtem prostoru raztresemo naokoli listke z imeni živali. Vsaka žival ima določeno število točk, za katere igralci ne vedo. Na zvižg igralci hitro iščejo čimveč listkov. Zmaga tisti, ki s pobranimi listki osvoji največje število točk.

Igra je lahko tudi skupinska.

Točke npr.

Domače živali : 2 točki

Ptice: 3 točke

Morske živali: 4 točke

Pripravila: Elena Bogatec - Športna lisica

szso.org © 2002