IGRE

SKVO Škofja Loka 1

Avtorji: Luka Selak, Maro Možina, Mateja Lavtar, Mojca Langerholc, Marija Demšar, Maša Vidmar, Andraž Nastran, Žiga Nastran

Kazalo:

	Stran
Kazalo	2
Opredelitev igre	3
Vrste iger	3
Dejavniki, ki vplivajo na igro	5
Igre naših staršev	6
Igre za mlajše skavte	8
Igre za starejše	12
Bansi	14
Velike igre	16
Kratke igre	23
Primer predelane namizne igre	27

OPREDELITEV IGRE

Igra je spontana, ustvarjalna aktivnost, ki jo zasledimo v različnih obdobljih človekovega življenja in ne le v otroštvu, pri čemer je v predšolskem obdobju igra otrokova prevladujoča dejavnost.
Otroška igra je dejavnost, ki se izvaja zaradi nje same, je notranje motivirana, svobodna, odprta ter za otroka prijetna. Otrok se igra zaradi zadovoljstva, ki mu ga nudi igra in ne zaradi zunanje prisile. Potek in smisel sta v njej sami, zato otroku ni toliko važen končni rezultat kot sam proces, uživanje in zadovoljstvo v igri. Kot taka ne služi prihodnosti, ampak je umeščena v sedanjost – zdaj in tukaj. V sleherni igri se tudi kaže otrokova potreba, da bi na poseben način vplival na okolje in ga spreminjal. V igri se otrok nauči biti neodvisen od svojega okolja, hkrati pa ga igra spodbudi, da je aktiven.

Nekaj ključnih opisnih kriterijev za prepoznavanje igre:
- prostovoljnost, notranja motivacija in pozitivni občutki,
- usmerjenost pozornosti na igralne dejavnosti in ne na cilje (rezultate) teh dejavnosti,
- »proučevanje igralnega materiala,
- neresnično, nestvarno vedenje – v igri otrok je namreč veliko pretvarjanja, dejavnost »če bi«, »kot da bi«, s katerimi otroci prikazujejo druge ljudi, njihove dejavnosti ali predmete,
- fleksibilnost – igra poteka po pravilih, ki jih postavljajo udeleženci igre sami in jih, če je potrebno, med igro tudi spreminjajo,
- aktivna udeležba – otroci v igri aktivno sodelujejo drug z drugim in so dejavni z različnimi predmeti.

Igra je ne le osnovna dejavnost, ampak tudi potreba vsakega otroka in pogoj, da se normalno psihično in fizično razvija. Po eni strani so torej izbira in način otrokovega igranja odvisni od njegove trenutne razvojne stopnje (gibalnih in kognitivnih sposobnosti, emocionalne in socialne zrelosti), po drugi strani pa igra vpliva na to, da otrok v razvoju napreduje.

Igra pomembno vpliva na vsa področja otrokovega razvoja, zlasti v predšolskem obdobju:
- **razvoj gibalnih sposobnosti in spretnosti**,
- **kognitivni razvoj**: razvoj občutenja in zaznavanja, razvoj govora, spoznavanje in raziskovanje okoja, reševanje problemov, razvoj domišljije in ustvarjalnosti, socialno kognicijo,
- **emocionalni razvoj**: sproščanje in izživljanje čustev, premagovanje težav in konfliktov, uresničevanje želja ...,
- **socialni in moralni razvoj**: razvoj socialne kompetentnosti (sodelovanje, razumevanje in upoštevanje drugih), razvoj samokontrole (npr. impulzivnosti, agresivnosti), osvajanje družbenih pravil in norm,
- **osebnostni razvoj**: razvoj avtonomnosti, spoznavanje sebe (oblikovanje samopodobe) in sveta (spoznavnje različnih vlog in vstopanje v svet odraslih).

VRSTE IGER GLEDE NA NJIHOVO VSEBINO

Najpogostejši kriterij klasifikacije iger je vsebina igre, ki je povezana tudi s psihofizičnimi lastnostmi otroka na določeni stopnji razvoja. C. Buhler loči:

1. **funkcijsko igro**

Obsega prakticiranje določenih funkcij (zlasti občutenja in zaznavanja ter gibanja) in ni povezana z značilnostmi gradiva ali izrazno vsebino igrač. Tipične take igre so: najrazličnejše vrste gibanja (plazenje, plezanje, guganje ...), tipanje in okušanje predmetov, vlečenje in prenašanje stvari, odpiranje in zapiranje, presipanje in pretakanje snovi, gnetenje, mečkanje, trganje, čečkanje ...

2. **simbolna (domišljijska) igra**

Zanjo je značilno, da si otrok predstavlja (mentalno reprezentira) stvari, ljudi ali dogodke, ki dejansko niso prisotni – uporablja torej simbole. To so lahko npr. igre vlog, v katerih se otrok pretvarja oz. se postavlja v vloge različnih oseb ali živali. V domišljiji svobodno spreminja tako vloge sebe in svojih soigralcev, kot tudi pomen predmetov (npr. škatla je lahko ladja, avto, postelja, če jo obrnemo pa postane miza ...). Pri tem posnema osebe ali živali iz realnega življenja, a njihove vloge kombinira na svojstven način in jim dodaja tudi domišljijske elemente. Ta igra zrcali otrokova izkustva, želje pa tudi stiske in napetosti, ki jih sprosti prek igre.

3. **dojemalna igra**

Zajema poslušanje in opazovanje (npr. slik, zgodb, filmov, predstav) pa tudi posnemanje in branje. Izkustva, ki jih otrok dobi v naštetih dejavnostih, uporablja v domišljijski in ustvarjalni igri.

4. **ustvarjalne igre**

Zajemajo konstruiranje (npr. graditi s kockami, sestavljti sliko iz delov), obdelovanje materialov (peska, gline, plastelina ...), risanje, slikanje, pisanje, ročna dela, pripovedovanje, dramatiziranje, gibalno in glasbeno ustvarjanje ...

VRSTE IGER GLEDE NA OTROKOVO SOCIALNO UDELEŽBO

1. **individualna igra**

Prevladuje približno do drugega leta, ko otroka bolj kot vrstniki zanimajo pomembni odrasli. Otrok se še ni sposoben igrati z vrstniki, zasledimo le opazovanje drugih otrok.

2. **vzporedna igra**

Pojavi se med drugim in tretjim letom, kadar je skupaj več otrok. Otroku je všeč, da je skupaj z vrstniki, vendar sodelovanja z njimi še vedno ni zmožen. Otroci te starosti se torej še vedno igrajo sami zase, vendar se že pojavljajo elementi posnemanja igre drugega in jemanje igrač drugemu. Do interakcije med otroki pride le, če jim je skupno zanimanje za isti igralni prostor ali igračo. Zato so za to obdobje značilni konflikti med otroki in tudi fizična obračunavanja.

3. **skupna igra**

Po tretjem letu narašča zanimanje za vrstnike in igro z njimi. Otroci se najraši igrajo v manjših skupinah po dva ali trije, skupine pa se pogosto spreminjajo. V skupni igri otroci že zmorejo sodelovati med seboj, čeprav še vedno prihaja d konfliktov. Najprej je skupna igra asociativna, kar pomeni, da se otroci igrajo skupaj, vendar v igri nimajo skupnega cilja, nato pa postaja vse bolj sodelovalna. Pri sldenji otroci težijo k istim ciljem, četudi jih dosegajo z medsebojnimi trenji. Ta vrsta igre zahteva določeno stopnjo emocionalne in

socialne zrelosti, da otrok lahko svoje delovanje uskladi z ravnanjem vrstnikov v igri in sklepa kompromise z njimi.

DEJAVNIKI, KI VPLIVAJO NA IGRO

Otroci se med seboj razlikujejo glede na vsebino in nači igre; vrsto iger in igrač; čas, ki ga preživijo v različnih igrah ... Poleg otrokove razvojne stopnje na igro posameznika vplivajo tudi naslednji dejavniki:

- osebnostne značilnosti: živahnost, družabnost, vztrajnost, samozaupanje ...,
- spol otroka: v zvezi z izbiro iger in igrač, ki so skladne s stereotipno vlogo moškega in ženske v družini in družbi,
- trenutno fizično in emocionalno stanje otroka: utrujenost, bolezen, razigranost, jeza, žalost ...,
- trenutna situacija: letni čas, prostor (velikost, zunaj – notri ...), vrsta in količina igrač, možni soigralci, količina prostega časa ...,
- ožje okolje: otroke pri igri lahko spodbujajo odrasli in igralni materiali, na njihovo ustvarjalnost pa vplivajo tudi vse druge izkušnje, ki jih dobijo v okolju (npr. obisk živalskega vrta, čevljarja, letališča; kar je videl v knjigah ali filmih ...),
- kultura: vpliva na razlike v možnostih in vrstah iger, ki so značilne za različna zgodovinsko – kulturna okolja.

VLOGA ODRASLIH V OTROKOVI IGRI

Poleg tega, da je igra življenjsko pomembna otroku, je pomembna tudi za odrasle, ki se z otrokom ukvarjajo. Odrasli namreč prav s pomočjo igre najlažje ustvarjajo kontakte in čustvene relacije z otrokom, z opazovanjem otroka pri igri pa spoznajo njegove razvojne značilnosti in osebnostne lastnosti.

Ker je igra po definiciji spontana in svobodna aktivnost, je zelo pomembno, da je odrasli ne skušajo pretirano usmerjati z nenehnimi navodili in poskusi spreminjanja (popravljanja) otrokove aktivnosti.

V tehnološko razvitih družbah ima vključevanje odraslih v otrokovo igro posebno pomembno vlogo. Otroci namreč eno izmed optimalnih spodbud za svoj razvoj dobijo prav v igralni interakciji z mentalno razvitejšim partnerjem, ki je lahko eden od staršev, vzgojiteljica ali starejši vrstnik. S pomočjo partnerjevega besednega ali čustvenega tolmačenja si otrok razvija lastno tolmačenje sveta in svojega delovanja v njem. Partner med interaktivno igro »analizira« predmete in dejavnosti, jih označuje, kategorizira in poenostavlja. Hkrati otroku služi kot model za posnemanje dejavnosti, ki jih sam še ne more izvesti. Partner je najbolj učinkovit, kadar njegovo usmerjanje, spodbuda in demonstracija predstavljajo izziv otrokovim dejavnostim. Igralni partner lahko s predlogi, besednim komentarjem in dejavnim vključevanjem v igro dvigne otrokovo igro nad raven, ki jo je sposoben otrok doseči sam. S pomočjo in podporo bolj kompetentnega partnerja v dejavnosti otrok postopoma napreduje so samostojnega obvladovanja te dejavnosti.

Iniciativo za igro lahko da odrasli ali otrok. Pri mlajših otrocih je navadno učinkovitejša iniciativa odraslega, pri starejših pa je zlasti pomembno spodbudno okolje in igralni materiali.

Zelo pomembna je tudi pomoč odraslega pri igri: npr. predlaga ideje za igro, pomaga otroku pri vključitvi v igro, pomaga rešiti spor in spodbuja k pogajanju. Pomembno je, da imajo otroci za igro poleg primernega okolja in podpore odraslih tudi dovolj časa.

Igra lahko služi tudi kot terapevtsko sredstvo (ne le poklicnim terapevtom). Odrasli lahko namreč s pomočjo igre otroku pomagajo, da premaguje čustvene težave in stiske.

IGRE NAŠIH STARŠEV

ŠEPASTA LISICA

Nekoga izberejo za šepasto lisico. Narišejo mu krog in po eni nogi mora odskakljati vanj. To je njen brlog, v katerem lahko stoji na obeh nogah, izven njega pa mora skakljati po eni nogi. V roki drži robec z debelim vozlom, z njim mora pri lovu koga udariti. Če ji to uspe, zamenjata z udarjenim vlogi. Če nikogar ne udari in se utrudi, se lahko vrne v svoj brlog in se tam na obeh nogah odpočije, nato pa nadaljuje svoj lov.

KOZA KLAMF (ali kozo biti)

Otroci postavijo na sredo igrišča »kozo«, to je manjši na večjem kamnu. Na robu igrišča potegnejo črto, za to črto se postavijo v vrsto tisti, ki bodo kozo zbijali; vsak ima en kamen v roki. Eden izmed otrok je pastir, ki se giblje prosto v oddaljenosti približno en meter od koze. Igralci mečejo po en kamen po vrsti in poskušajo zadeti (zbiti) kozo. Če se komu posreči da kozo podre, jo mora pastir znova postaviti. Kamen, ki ga je igralec vrgel, obleži na igrišču. Če pa igralec koze ne zadane, se poskuša prebiti do kamna in tvega, da bi ga pastir udaril. V primeru, da ga pastir udari, si zamenjata vlogi. Igralec mora čim prej prijeti svoj, na tleh ležeči kamen. Kakor hitro se ga dotakne, je varen pred pastirjem. Varen je samo toliko časa dokler je kamen na tleh, potem pa ga lahko pastir spet udari. Kadar igralec vidi, da se mu pastir bliža in da ne bo mogel uiti, se s kamnom spet hitro dotakne tal.

Če kateri od igralcev kozo zbije in se je na igrišču nabralo že veliko kamnov drugih igralcev, lahko le-ti izkoristijo čas ko pastir postavlja kozo za rešitev svojih kamnov.

ZELENJAVO PRODAJATI

»Vrt« na katerem raste zelenjava naj bo prostor igrišča, velik približno po dolžini 2 metra, po širini pa 3metre. Udeleženci se razdelijo v dve skupini. Prvi predstavljajo zelenjavo: vsak dobi svojo vlogo: krompir, zelje, peteršilj…Vsi, ki predstavljajo zelenjavo se spravijo v svoj »vrt«. Druga skupina so kuharji: katerim odmerimo na nasprotni strani igrišča primeren krog, ki naj predstavlja »lonec«. Tisti, ki predstavljajo zelenjavo, se nato pomikajo proti kuharjem in kličejo: »Hočete kaj zelenjave?« Vsak kuhar imenuje nato ime kake zelenjave. Če reče na primer kateri: »Krompir!«, mora tisti, ki ima vlogo krompirja hitro zbežati. Če ga kuhar ujame, ga odvleče s seboj v lonec, če pa srečno uide v vrt mu noben kuhar ne more nič. Ko je vrt prazen se vloge zamenjajo.

SLEPI KOZEL

Slepi kozel stoji sredi kroga. Vsi igralci v krogu imajo svojo zapovrstno številko. Kozel zakliče dve številki, ki sta precej narazen. Igralca, ki imata izklicani številki, morata zamenjati prostora. Če slepi kozel enega izmed obeh ujame, preden se je uvrstil v krog (ki se nenehno počasi vrti), zamenjata vlogi.

KIŽ IN RIS

Tisti, ki je za slepo miš, dobi v roke lesen klinček, če se igra zunaj na igrišču, ali pa kos krede, če se igra v sobi. Postavimo ga k steni ali na rob igrišča in ga spustimo proti sredini

prostora. Ko naredi tri korake, se skloni in mora zarisati majhen krožec v tla. Dva do pet korakov od prvega križca zariše drugega, v prav taki razdalji od drugega zariše tretjega. Pri tem se ne sme dotikati nobene stvari, ki bi mu lahko služila za razpoznavo v prostoru. Ko so vsi trije križci zarisani, prime vodja slepo miš in jo pelje spet k izhodišču. Od tod se vrne slepa miš spet v prostor in poskuša zarisati okrog vsakega križca krog v velikosti glave. Kdor zariše ris okrog vsakega izmed treh križcev je zmagovalec. Sicer pa se merijo razdalje od oboda vsakega risa do križca. Kdor je bliže zadel, tisti je boljši.

TEK PO CVETLIČNIH LONČKIH

Skozi luknjo v lončkovem dnu potegnemo košček vrvice in navežemo na vsak konec klinček. Lonček postavimo na tla tako, da gleda dno navzgor. En konček vrvice primemo v roko, z eno nogo pa stopimo na lonček- tako je nastala svojevrstna hodulja. Od začetka do cilja se premikamo tako, da nogo privzdigujemo, lonček z vrvico za razdaljo enega koraka prestavimo, nato pa nanj spet stopimo. Če sta vsaj dva lahko tekmujeta, kateri bo hitreje prehodil razdaljo.

IGRE ZA MLAJŠE SKAVTE

Ta del je namenjen igram za mlajše skavte, vendar je nemogoče potegniti jasno ločnico katera leta so primerna še za eno in katera za drugo starost skavtov. Igre smo zbrali iz različnih virov, ki so povezani z vejami volčičev in volkuljic in izvidnikov in vodnic. Glavni vir iger je bila knjiga z interneta MacScouters Big Book of games in igre, ki smo jih igrali na naših srečanjih, taborih in zimovanjih.

Igre so za skavte učne ure brez učitelja, telovadba za telo in možgane, način za ustvarjanje novih prijateljstev in utrjevanje starih, predvsem pa so igre zabava. Skavti se skozi igro učijo:

- novih sposobnosti, veščin in interesov
- ubogljivosti
- poštene igre
- potrpljenja, da pridejo na vrsto
- spoštovanja pravic drugih

Skavti imajo radi igre, v katerih je le del odvisen od sreče, del pa od njihovih sposobnosti. Pomembno je, da pri igri vsakdo sodeluje in prispeva k igri svoj delež. Za zmago ne pričakujejo nagrade in se navadno ne vznemirjajo, če igre ne odigramo do konca. Všeč so jim igre, ki jih lahko začnemo na novo brez posebnih priprav, pri čemer vsakdo dobi novo priložnost. Všeč so jim igre, ki jim s ponavljanjem prinašajo možnost, da v njih rastejo in napredujejo.

Pomembno dejstvo je, da je uspeh igre predvsem odvisen od vodenja le-te. Voditelj je namreč odgovoren, da prepriča in spravi v igro skavta, ki stoji ob strani in preusmeri energijo tistega, ki je vedno v središču dogajanja, pri čemer naredi igro zanimivo za vse.

Kako izbrati igro? Pomembno je, da igro dobro poznamo in jo razumemo, nato pa jo moramo znati razložiti tudi ostalim skavtom. Upoštevati mora:

- fizično pripravljenost
- opremo, ki jo potrebujemo
- število udeležencev
- sposobnosti igrajočih

Pomembno: Igra naj bo preprosta in zabavna.

Predlogi za začetek igre:

- Dobro poznaj igro in igrišče preden začneš z učenjem le-te
- Imej vso potrebno opremo pri roki
- Odstrani morebitne nevarnosti iz območja igre
- Preden začneš z razlago poskrbi, da te vsi poslušajo
- Razlago začni z imenom, potem pravili in praktičnim prikazom, nato vprašaj za morebitne nejasnosti in šele nato začni s samo igro
- Vedno vstrajaj, da se igra pošteno
- Če se igra obrne v napačno smer, jo ustavi, po potrebi ponovno obrazloži in če ne gre drugače zaključi
- Igra se dokler je igra zanimiva. Dober voditelj ustavi igro na vrhuncu oz. malo po njem, saj le tako lahko doseže, da se bodo otroci še radi igrali to igro.

Predlogi in nasveti

Izmenjava izpadlih

V primeru, da igramo igro na izpadanje, je dobro, da pripravimo vrsto sedežev (npr. 6) in nanje posedamo izpadle. Ko so stoli polni, se prvi s stola vrne v igro, ostali pa se presedejo za en stol naprej. Tako lahko krožimo naprej, otroci pa se ne naveličajo takoj ko izpadejo.

Kako uravnotežiti ekipe

Največkrat za to uporabimo štetje 1,2,3,1,2,3,…

Pozor, tudi voditelji so ranljivi

Tudi voditelj se lahko med igro poškoduje, ne glede na to, da je večji in bolj izkušen.

Podajanje navodil

Najboljše je, če pred začetkom igre skavte posedeš in jim razložiš pravila,saj le tako dosežeš, da ne tavajo okrog in lažje usmerijo pozornost nate.

Škatla za vsak slučaj

Pametno je, da imamo na taborih in zimovanjih s seboj škatlo s primernimi pripomočki za igre, če jih potrebujemo:
Vrečko z elastikami
Nekaj škatel s kredo (bravno in belo)
Nekaj sveč
Nekaj škatlic z vžigalicami
Svinčnike, barvice in flomastre (navadne in vodoodporne)
Nekaj kolutov z različno debelimi vrvicami
Balone
Selotejp in lepila
Primerno lepilo za lepljenje na stene (poseben selotejp oz. kit)
Nekaj velikih kock
Različno velike liste papirja (A6-A1)
Bucike, igle in sukanec
Sponke
Baterijsko svetilko
Nekaj škarjic
Paket ali dva igralnih kart
Piščalke
Žoge
Roverček
Trikotne rute
Rumen trak (za označevanje kablov pod zemljo)
Raznobarvne trakove

Igre za igranje v skavtski sobi

Primer: Sv. Jurij in zmaj
Igra: aktivna, notri
Oprema: na ekipo: tabla, ravna palica, bucika ali žebelj, balon in karton
Postavitev: Kolona-štafeta

Na vsako izmed tabel narišemo zmaja in prilepimo nanj s selotejpom balon. Nato naredimo iz žeblja in palice sulico. Razdelimo skavte na ekipe.
Močnejši skavt iz skupine je konj, šibkejši pa na voditeljev znak skoči na “konjev” hrbet in s sulico ubije zmaja, tako, da poči balon. Če mu v prvem poskusu ne uspe, odjezdi nazaj, kjer štarta naslednji par (jezdec-konj). Igra se konča, ko so vsi zmaji mrtvi.
Prilagoditve so lahko: vsak ima več balonov, daljša palica in viteška oprema poslabšajo možnosti viteza za zadetek balona,…
Nizozemski nogomet
Oprema: kreda oz.druga označba za tla, 4 žoge (lahko so nogavice polnjene s starimi cunjami, da se slabše kotalijo)
Postavitev: ekipe
Prostor s kredo razdelimo na 4 dele, v katere postavimo 4 ekipe. Na voditeljev znak začno vsi skakati po eni nogi, s katero skušajo spraviti žogo iz svojega polja. Ko voditelj reče “Stop”, se vsi ustavijo in ekipa, ki ima najmanj žog v svojem polju dobi točko. Voditelj mora biti zelo pazljiv, saj se žoga po njegovem znaku lahko odkotali v drugo polje. Zato so priporočljive mehke s cunjami polnjene žoge.

Igre za deževne dni

Nekateri verjamejo, da dež pokvari vse načrte na taboru. To je res samo, če voditelj ni dobro pripravljen. Eno izmed prvih pravil pri pripravi programa za tabor je, da moraš vedno misliti tudi na možnost dežja. V takem primeru smo omejeni na majhen prostor v šotoru, zato naj bodo igre, ki jih pripravimo za to priložnost res dragocene in jih ne uporabljajmo za ostale priložnosti. Vsekakor pa se moramo truditi, da skušamo navkljub dežju čimveč aktivnosti izpeljati izven šotora, saj bodo skavti po dnevu v šotoru naveličani vsega.

Primer: Kdo je to?
Pripravi izrezke znanih oseb iz časopisov in jih daj v 1. šotor. Po 1 minuti izrezek predajo v naslednji šotor, na list pa napišejo ime osebe. Na koncu preverimo pravilnost.

Kdo sem jaz?
Na samolepljive listke napišemo ime znane osebe, nato pa ga prilepimo svojemu sosedu na čelo tako, da ga ne vidi. Posedemo v krogu in vsakdo lahko sprašuje tako, da mu ostali odgovarjajo z DA/NE. Vsakdo lahko sprašuje le, dokler mu odgovarjajo z DA. Ko je odgovor NE začne s spraševanjem naslednji v krogu.

Ogenj, voda, zrak ali zemlja
Voditelj stoji sredi kroga svojih skatov in vrže žogico enemu izmed skavtov, zraven pa reče voda, zrak, zemlja ali ogenj. Pri vodi, zraku ali zemlji povedo žival, ki živi v tem mediju, pri ognju pa zapiska kot parna lokomotiva.

Tekmovanje v zbiranju vode v lonček

Drsanje po blatu, vožnja po trebuhu

Kopanje jarkov

Moštvene igre v kopalkah in šotorkah (pozor: potrebno je imeti dovolj toplih oblačil na zalogi za po igri)

Intelektualni spopadi med šotori

Križanke, šah

Polaganje rok (turnir)

Morilec

Ročne spretnosti

Obiski med šotori

Igre s kartami

Flaša resnice

Mokanje nogavic (namokaš nogavico in nato jih prepoznavaš, kateri je tvoj)

Vohanje nogavic in prepoznavanje lastništva

Priredbe namiznih iger (misionarji na način monopolija)

Namizne igre (jungle speed, človek ne jezi se, naseljenci)

Bansi v šotoru

Petje s kitarami

Twister

Pantomima

Improliga

Tekmovanje v jodlanju

Metanje kocke za čokolado

Skaknje po lužah

IGRE ZA ZUNAJ

Teci okrog svojega mesta

Prostor: zunaj
Oprema: kij, žoga ali žogica
Postavitev: ekipe

Razdeli skavte v dve ekipi. Prva stoji na eni strani, druga pa kakih 5-10 m stran. Ena ekipa meče žogo, druga pa jo odbije. Medtem ko prva ekipa teče za žogo, tisti ki je odbil

žogo teče nazaj in se splazi med nogami svoje ekipe in to stori čimvečkrat. Ko član prve ekipe ujame žogo priteče nazaj in se splazi pod nogami svoje ekipe ter spredaj dvigne žogo, ter zavpije “STOP”! Ekipa, ki je odbijala, dobi za vsak krog točko.Nato se vloge zamenjajo, odbijalec pa se postavi na konec svoje vrste, metalec pa sedaj odbija.

Naravna abeceda

Stojimo v vrst in vsak prinese predmet iz narave na začetno črko po abecedi (a – apnenec, b – bukov list, …)

LOVI IN ISKANJA

So igre, ki se uporabljajo za iskanje predmetov ali pa oseb po okolici v navezavi na program. Skavti najdejo v okolici razne “novice”, “navodila” ali pa “zaklade”.
Igre v krogu

Osvoji trdnjavo

Ekipa sestavi krog v katerega postavi svojega vojskovodjo, druga ekipa se postavi 10 korakov stran in skuša v trdnjavo spraviti žogo. Ta lahko leti preko glav ali pa med nogami. Če leti preko glav jo lahko vojkovodja vrže ven, ko pa se dotakne tal znotraj trdnjave je le-ta osvojena in se strani zamenjata. Prilagoditev: če je krog velik, lahko omejimo, da vsi razen vojskovodje lahko igrajo le z nogami.

Vodne igre

Primeri:
Vodni balončki (podajanje in metanje)
Prenašanje vode čez ovire v ustih, lončkih,...
Bazen:
Hitrostno tekmovanje v plavanju
Plavanje pod nogami
Umetni valovi (metanje na rokah ko se v vrsti držijo pari in naredijo špalir)
Vodni roverček
Štafetne igre v vodi
Pepček
Skrivanje predmetov vodi
Divje vode:
Splav
Kajak
Kanu

Igre za dneve odprtih vrat

Pripraviti je treba take igre, pri katerih ne sodelujejo le skavti
Primer:
Roverček
Skavtski dvoboj
Številke – menjava mest
Štefetne igre (skakanje v žakljih, slalom, jabolko v vedrih)
Vlečenje štrika

Človeška piramida
Delavnice
Izziv za starše, ki ga pripravijo njihovi skavti, višji vod
Uganke, miselne igre, kviz
Spretnostne igre (zadeti v koš, balon zvezan na nogah, ki ga poskuša nasprotnik počiti, abeceda)
Odpiljene igre (mlatenje s časopisom, z zavezanimi očmi, v omejenem polju, Idiot)
Vse moštvene igre

Velike igre

Primer: Kraja zastave
Oprema: 2 vodovi zastavici, 2 seta barvnih trakov za označevanje ekip, vrvice za označevanje polj
Skavte razdelimo v dve ekipi, ki ju označimo s trakovi. Označimo polji za zastavici v katerih je tudi zapor in razdelimo območje med obema zastavicama na dva dela. Namen ekipe je, da reši vse svoje člane iz nasprotnega zapora in ukrade nasprotnikovo zastavico. To lahko naredi tako, da priteče brez, da bi ga nasprotna ekipa ujela in mu odvzela trak, v nasprotnikov tabor in se potem mirno in nemoteno vrne na svojo polovico s svojim plenom. Če ga ujamejo, izgubi ujeti trak in gre v zapor, kjer čaka na rešitev in dobi trak nazaj šele pri svoji zastavi. Polje z zastavo in zaporom je lahko eno samo – skupno za vsako stran, ali pa ločeno na dveh lokacijah. Lahko igramo tudi z več ekipami! Lahko igramo ponoči z zastavicami z odsevniki,..

Igre spomina in Kimove igre

IGRA PRI STAREJŠIH SKAVTIH

Ko je govora o igri nas večina pomisli na otroke. Malokdo se zaveda, da je igra pomembna tudi pri starejših starostnih skupinah (mladostniki, odrasli – PP, SKVO, ZBOKSS). Po Huizingu naj bi se celotna kultura razvila in zrasla iz igre in kot igra (Homo ludens). Elemente igre danes najdemo povsod: v športu, umetnosti, v šolstvu, doma in tudi v odnosih med ljudmi.

Igra pri odraslih prav tako kot pri otrocih spodbuja učenje, razmišljanje, sprošča frustracije, razvedri igralce, spodbuja sodelovanje, lajša navezovanje stikov in uči reševanja konfliktov. Pravilno postavljena in izvedena igra ima torej veliko pozitivnih lastnosti in lahko veliko doprinese k skupini odraslih, vendar pa se je treba zavedati, da igra vedno poteka zelo različno glede na igralce, ki jo tudi različno dojemajo.

Starejši mnogo več pričakujejo od igre kot otroci. Pritegnejo jih zahtevnejše igre; strateške igre, namizne, športne... Z leti igre postajajo čedalje bolj kompleksne, vendar je treba paziti, da ima igra še vedno dovolj prostora za ustvarjalnost igralcev.

Igra je pri skavtih že od Baden Powella ena izmed temeljnih metod učenja in vzgajanja (»Vzemite življenje kot igro in svet kot igrišče«).

Primeri uporabe igre pri PP ali drugih starejših vejah

Z igro za starejše lahko premostimo začetne nerodnosti pri spoznvnju (ledolomilci), se sprostimo med resnejšimi pogovori in načrtovanji, lažje dojamemo zahtevnejše moralne

nauke na preprost način, se razvedrimo, vzpostavimo sodelovanje pri nehomogeni skupini, premostimo starostne razlike itd.

Zelo pogosto so za starejše zanimive strateške igre, bodisi namizne bodisi igre na prostem.

Primeri iger

Ali imaš rad svojega soseda?

- spoznavna igra
- čas: 5 - 20 min
- pripomočki: stoli (en manj kot je igralcev)

Stoli so razporejeni v krogu, na njih sedijo sodelujoči, v sredini kroga stoji oseba, ki sprašuje posameznike » Ali imaš rad svoja soseda?«. Če vprašani odgovori z DA, se morata soseda presesti, spraševalec pa se pri tem poskuša vsesti na izpraznjen stol. Če mu uspe, ga zamenja tisti, ki je ostal brez stola. Če pa vprašani odgovori z NE, pove neko značilnost, navado,... npr.: rad imam vse tiste, ki nosijo rutke, imajo oblečen kroj, imajo brata, radi jedo kislo zelje, jih boli hrbet...Pri tem morajo vsi tisti, za katere trditev drži, zamenjati stol. Kdor ostane brez stola je naslednji spraševalec. Če pa ni nobene ali le ena oseba za katero drži trditev, postane spraševalec vprašani.

Predstavitev s pomočjo živali ali predmeta

- spoznavna igra, spominska igra

Vsak igralec se predstavi in izbere eno žival (predmet, rastlino...) s katero se lahko po eni ali večih svojih lastnostih primerja. Vsak naslednji, ki se predstavi mora ponoviti ime in žival od vseh predhodnikov. Da je igra težja lahko dodamo tudi gib.

Kraja zastavic

- strateška igra na prostem
- čas: od 1 ure dalje
- pripomočki: zastavici
- primerno za več kot 8 igralcev

Igralci se razdelijo v dve skupini. Vsaka od skupin zapiči zastavico v tla in okrog nje označi krog s polmerom približno 3 metre. Skupini se dogovorita za mejo med njihovima ozemljema (pot, potok, jasa, daljnovod...). Cilj igre je dobiti nasprotnikovo zastavico, pri tem da je lahko igralec prve skupine ulovljen na ozemlju druge skupine. Znotraj kroga okoli zastavice ene skupine je igralec druge skupine varen, saj v krog lastniki zastavice ne smejo. Če so igralci ulovljeni na tujem ozemlju, postanejo ujetniki, ki so postavljeni v krog znotraj zastavice tuje skupine. Iz kroga lahko ujetniki gredo po dotiku igralca iz njihove skupine.

Igra se lahko odvija tudi v temi (kjer imajo igralci več možnosti, da neopaženi pridejo do tuje zastavice) in na snegu (ki otežuje hitro gibanje). Igrate lahko tudi tako, da igralci sproti prirejajo pravila po principu sporazumov (vzajemna izpustitev ujetnikov,...).

Nogomet z imeni

- športna igra, spoznavna igra (imena)

Z razliko od pravega nogometa pri tem ni žoge. »Žoga« je pravzaprav igralec. Gol je dosežen takrat, ko igralec priteče v gol. Žoga se podaja tako, da se igralci prve ekipe kličejo med tekom (pomikajoč se proti nasprotnikovem golu) po imenih preden poimenovanega ulovijo igralci druge ekipe. Če ga ulovijo ima žogo druga ekipa.

Bansi so pesmi, ki jih spremljamo z gibi.
Primeri bansov:

SONČEK
Je soncek ena luštna stvar *(pokazemo soncek),*
ki vedno nam nagaja *(pokaramo s kazalcem),*
a mi ne damo se nikdar *(s kazalcem pokazemo "ne" - kot brisalci na avtu),*
ukrotimo tega zmaja *(pokazemo kot bi zavijali glavo zmaju ali ozemali brisaco).*

Soncek sije sije sije sije sije sije sije sije sije *(pocasi pocepamo in kazemo, kako soncek sije)*
nam *(plosknemo in sunkovito vstanemo),*
in soncek sije sije sije sije sije sije sije sije sije *(pocasi pocepamo in kazemo, kako soncek sije)*
nam *(plosknemo in sunkovito vstanemo)!*

Bans spreminjamo na dva nacina:
1. samostalnik soncek zamenjamo s kakim drugim samostalnikom: dezek, snegec, banana, Metka, Sabina ...
2. glagol "sije" zamenjamo s takim, ki se lepse ujema s prej izbranim samostalnikom (dežek pada, snegec pada ...).

NA LOV
(nekdo vodi, ostali ponavljajo za njim)
A gremo na lov?
A ste prepričani?
Čist, čist, čist sigurni?
No, pa pejmo! *(poskoči in zakrili z rokami – ena je iztegnjena ob telesu, druga pa v zrak)*
(z rokami udarjamo po kolenih)
Stop! *(roko iztegnemo predse, kot bi hoteli druge zaustaviti)*
Kaj pa je to? *(po zraku narišemo vprašaj)*
Prepad! *(pogledamo dol)*
A gremo dol?
A ste prepričani?
A ste čist, čist, čist sigurni?
No, pa pejmo! *(poskoči in zakrili z rokami – ena je iztegnjena ob telesu, druga pa v zrak)*
(ponazorimo plezanje navzdol)
…
Koruza *(z gibi kažemo premikanje skozi koruzo)*
…
Voda *(kažemo kako plavamo čez vodo)*
…
Blato *(saj veste kakšno je blato – lepljivo; kažemo kako se nam lepi na noge…)*
…
Stena *(kažemo kako plezamo navzgor po steni)*
…
Votlina *(v votlini je tema, zato tipamo po njej z zaprtimi očmi)*
…
Stop! *(roko iztegnemo predse, kot bi hoteli druge zaustaviti)*
Kaj pa je to? *(po zraku narišemo vprašaj)*
Eno oko *(pokažemo veliiiko oko)*
Pa drugo oko *(pokažemo še eno veliiiko oko)*
Pa veliiika usta *(pokažemo veliiika usta)*

Pa ogromni zobje *(pokažemo zobe)*
Leeeeev (ali medved, jamski človek, mamut…)!!!! *(zavpijemo zelo naglas)*
A bežimo?
A ste prepričani?
A ste čist, čist, čist sigurni?
Ok, pa pejmo! *(poskoči in zakrili z rokami – ena je iztegnjena ob telesu, druga pa v zrak)*
(z rokami udarjamo po kolenih)
(v obratnem vrstnem redu kažemo, kaj počnemo: tipamo iz votline, se spuščamo po steni, gremo čez blato, plavamo… Ko splezamo čez prepad, prerežemo vrv)
Uf, pa smo ušli! *(si obrišemo pot z obraza)*

TOVARIŠOVSKI
(Stojimo v krogu, eden govori naprej, drugi ponavljajo)
Tovarišovski!
Dajte svoje rokovski, *(iztegnemo roke predse in migamo s prsti)*
na ramenovski
svojih prijateljovskih. *(damo roke na nosove svojih dveh sosedov)*

Šabadaba, šabada, šabada, šabada, *(stopamo v eno smer, tako da z vsakim korakom nogo pridamo k nogi, ki je pred tem naredila korak v določeno smer)*
šabadaba, šabada, šabadaba, hej! *(stopamo v drugo smer, na koncu brcnemo v krog)*
…
Ponavljamo, le da vsakič povemo drug del telesa, na katerega položimo roke - na ušesovski, nosovski, bokovski, kolenovski, gležnjovski ...

KAVBOJKE
Voditelj pove uvod: Danes zjutraj sem se zbudil in sem hotel obleči ene kavbojke, pa mi ni in ni šlo, tako da sem si rekel:
(vsi skupaj) Jooj, tako mam ozke kavbojke, kako naj jih dam gor. *(ploskamo tako, da roki odmikamo dol/gor)*
(sam) Pa eno hlačnco gor potegnem *(pokaže, kako si gor potegne hlčnico, ostali ponovijo)*
Jooj, tako mam ozke kavbojke …
… *(vedno ponoviš vse od prej)*
Pa še tadrugo… Jooj,…
…
Pa jih čez rit potegnem… Jooj, …
…
Še trebuh not stisnem… Jooj, …
…
Pa fršlus (zadrgo) zapnem… Jooj,…
…
Pa še gumb zapnem… Pa gumb odleti *(pokažemo sunkovit gib z roko)*

HIŠKA
(eden govori, drugi ponavljajo)
Jaz mam pa eno hiško tako *(z dvema prstoma pokaže ozko)* pa tako *(z dvema prstoma pokaže nizko hiško)*.
Iz nje se kadi tko pa tko pa tko *(po zraku riše majhne krogce)*
Pa na vrata potrkam tko pa tko pa tko *(nežno trka po zraku)*
Pa si čevlje spucam tko pa tko pa tko *(pokaže čiščenje čevljev, tako da se z roko skloni k čevlju in ponazori krtačenje le-teh)*
(Potem gremo od začetka, le da govorimo glasneje in kažemo vse večje. Zadnjič govorimo zelo tiho in kažemo še manjšo hiško kot prvič.)

Velike igre

Pod besedama »Velike igre« imamo v mislih igre, ki so namenjene večjemu številu udeležencev – tam nekje med 100 in 200 ali pa še kakšnega več.

Igre so namenjene naprimer za srečanje večjih krdel ali čet. Lahko pa jih uporabimo tudi za srečanje stega ali pa več stegov.

Če pripravljamo igro samo za volčiče ali pa samo za izvidnike, izberemo naloge oziroma prilagodimo pravila določeni starostni skupini. Večji problem pa nastopi, če pripravljamo igro za celotni steg, saj morajo biti navodila in pravila zanimiva tako za nekoga iz prvega razreda, kot tudi za nekoga iz četrtega letnka srednje šole.

Za tako velike skupine so najprimernejše igre, ki se dogajajo po takoimenovanih »otočkih«. Primeri takih iger pa sledijo v nadaljevanju. Prav tako so za velike skupine zelo primerne igre brez meja, oziroma štafetne igre.

Pri vseh igrah mora voditelj paziti, da so skupine, ki bodo med seboj tekmovale približno enakovredne (po starosti, moči...) Vedno je potrebno tudi povdarjati, da morajo sodelovati vsi člani skupine. Prav tako pa je tudi dobro, če so naloge take, da nekatere lahko lažje rešijo mlajši, druge pa starejši.

IGRE BREZ MEJA

V okviru **iger brez meja** bomo potrebovali sledeče voditelje s posebnimi nalogami:

1. 2 voditelja, ki bosta skrbela za zapisovanje točk (pripravita tudi plakat za zapisovanje točk in točkovalno lestvoi
2. 3 voditelje - žirija, ki bo skrbela za ugotavljanje vrstnega reda ekip
3. 2-3 voditelje, ki bodo pripravljali teren in material za naslednjo igro
4. En voditelj oziroma popotnik, ki bodo skrbeli vsak za svojo skupino in preverjali izpolnjevanje nalog!
5. vodstvo, ki bo skrbelo za razlago in podajanje pravil, za štart in za spodbujanje in ustvarjanje vzdušja!

Igre so tekmovalnega značaja – zmagovalci naj bodo na primeren način nagrajeni!
Če so skupine različno velike – gredo v nekaterih skupinah posamezniki dvakrat. Pri nekaterih igrah pa ne tekmujejo vsi. Vodja svoje skupine so odgovorni za fair-play in za štetje, da pride preko njihove meje določeno število članov njihove skupine, ki grajo po dogovorjenih pravilih!

1. IGRA S KARTONI
(VELIKAN GRE PREKO VODE NA DVEH SPLAVIH)

Naloga: vsi igralci morajo priti preko določene razdalje in nazaj na dveh majhnih kartonih. – Lahko se znajdejo na različne načine. Kdor stopi na tla brez kartona, se mora vrniti na začetek.

Potrebščine: 2 kartona na skupino + nekaj za rezervo.

Naloge voditelja skupine: Štetje posameznikov + upoštevanje pravil

2. NOŠNJA BALONOV
(BEZROKI GUSARJI PRENAŠAJO KEPE ZLATA)

Naloga: v skupini se postavijo v pare, ki dobijo balon, ki ga morajo prinesti do kontrolne osebe med lici, nazaj pa med hrbti. Če balon pade na tla se vrneš na izhodišče ali h kontrolni osebi – odvisno kdaj ti je padel.

Potrebščine: 3 napihnjeni baloni na skupino.

Naloge voditelja skupine: Štetje parov + upoštevanje pravil

3. METANJE ŽOGIC V TARČO
(HRANJENJE LAČNIH SMRKCEV)

Naloga: Teči do črte za metanje in vreči žogico smrkcu v usta. Vsakič lahko vržeš samo eno žogico, nato se moraš vrniti na izhodišče. Zmaga skupina, ki prva vrže vseh 5 žogic smrkcu v usta!

Potrebščine: 8 smrkcev iz kartona (lahko tudi tarče z luknjo v sredini), 40 žogic

voditelja skupine: Nadzorovanje metanja, upoštevanje pravil, podajanje žogic na začetek, štopanje – merjenje časa

4. NOŠNJA NA PLOHU
(……IKS BEŽI PRED RIMLJANI)

Naloga: v skupini se postavijo v skupine po 5, ki dobijo 2 kola in ploh. Eden mora stati na plohu ostali štirje pa ga dvignejo in odnesejo do kontrolne osebe in nazaj. Oseba na plohu se ne sme držati nikogar, ampak le drži ravnotežje. Če pade na tla se vrne na izhodišče ali h kontrolni osebi – odvisno kdaj je padel.

Potrebščine: 2 kola in 1 m dolgo desko

Naloge voditelja skupine: Štetje + upoštevanje pravil

5. ŽVIŽGANJE S PIŠKOTI
(PTIČKI SE ŽENIJO)

Naloga: Oseba mora priteči do kontrolne osebe, pojesti piškot in zažvižgati, nato se lahko vrne na izhodiščno točko!

Potrebščine: 2 piškota na osebo

voditelja skupine: Štetje, preverjanje žvižgov + upoštevanje pravil

6. POKANJE BALONOV
(KAKO JE VADIL TROBENTAČ RAY CHARLES)

Naloga: Vsak priteče do kontrolne osebe, kjer dobi balon, ki ga mora z napihovanjem (in stiskanjem) počiti! Razni pripomočki in nohti niso dovoljeni!

Potrebščine: 1 balon na osebo

voditelja skupine: Štetje + upoštevanje pravil

7. NOŠNJA VODE
(LETALO REŠUJE VAS BREZ VODE)

Naloga: v skupini se postavijo v skupinice po 5! Štirje primejo petega vsak za eno okončino (čim bližje trupu) in ga dvignejo. Peti pa ima v ustih jogurtov lonček. Nato letalo "leti" do kontrolne osebe, kjer zajame brez pomoči rok (kontrolna oseba mu pomaga tako da malo nagne vedro z vodo) vodo v vedru in jo prenese na drugo stran v merilno posodo. Na koncu izmerimo koliko vode je bilo prenešene v 5. minutah!

Potrebščine: -vedro, merilna posoda, jogurtov lonček - na skupino

Naloge voditelja skupine: Štetje + pomoč pri natakanju + upoštevanje pravil + na koncu merjenje

8. IGRA Z JABOLKI
(NAPAD PTIC NA ČRVE)

Naloga: Vsem bomo zavezali roke, nato pa bodo morali priteči do obešenega jabolka in ga čimprej pojesti. Vsak lahko izvede en griz, nato se mora vrniti! Pojesti je treba dve jabolki na skupino!

Potrebščine: 3 jabolka na skupino in vrvice, s katerimi bomo jabolka privezali na gol oz. ograjo!

Naloge voditelja skupine: Pregled jabolk, po potrebi popravljanje oz. ponovno obešanje + upoštevanje pravil

9. **MOKO PIHAT**
(MLINAR ČISTI MLIN)

Naloga: v skupini se trudijo čimprej očistiti krožnik moke. Tečejo do krožnika in z le 1 pihom poskušajo izpihniti čimveč moke, nato tečejo nazaj in je na vrsti naslednji in tako do čistega krožnika!

Potrebščine: 1 krožnik in pol kg moke na skupino!

Naloge voditelja skupine: Preverjanje krožnika + upoštevanje pravil

10. **SESTAVLJANJE POŠASTI**

Naloga: v skupini sestavijo pošast, ki ima n nog (na tleh), m rok (na tleh) in o jezikov (zunaj)! Nato pridejo sestavljeni do kontrolne osebe in če ta prizna pošast vsi skupaj odtečejo nazaj! (n-2 nogi, n-3 roke in 4 jeziki za n oseb – štuparamo, samokolnica, na eni nogi, …)

Potrebščine: -

Naloge voditelja skupine: Štetje okončin + upoštevanje pravil

11. **POTISKANJE ŽOGE Z GLAVO**
(GLAVOMET – mi delamo z glavo)

Naloga: v skupini se postavijo v pare, ki s samokolnicov (človeško seveda) potiskajo žogo do kontrolne točke, se zamenjajo in tako nazaj

Potrebščine: 1 žoga na skupino.

Naloge voditelja skupine: Štetje parov + upoštevanje pravil

12. **TEKOVANJE ČETVORČKOV**
(SIAMSKI ČETVORČKI TEČJO ČASTNI KROG)

Naloga: Po štiri zvežemo z dvema nogama skupaj nato pa tekmujejo v teku!

Potrebščine: 9 vrvi na skupino

Naloge voditelja skupine: Štetje četvorčkov + upoštevanje pravil

Pomagajmo Kekcu

Skavte razdelimo v enakovredne skupine. Velika igra se odvija po »otočkih«. Spodnja igra je pripravljena za 18 skupin. Če imamo še večje število skupin, dodamo še druge vloge.
Na vsakem otočku rabimo po vsaj enega voditelja. Ta dobi eno od vlog(priloga 1). Vedeti pa mora tudi naslednjo osebo, kamor pošle skupino, ko opravi nalogo pri njem. To osebo jim napiše tudi v razpredelnico.
Potek igre: Vsaka skupina dobi razpredelnico (glej prilogo 2), na kateri pa imajo napisano samo eno osebo, ki jo iščejo.(vsaka skupina dobi na začetku drugo osebo, ki jo išče, tako da je na vsakem otočku ob tekočem poteku igre vedno samo ena skupina) Ko hodijo okrog sprašujejo po tisti osebi, ki jo iščejo. Voditelji na otočkih lahko odgovarjajo samo z ja ali ne, npr. Skupina išče gozdarja. Ko hodi na okrog pride do Rožleta, ter ga vprašajo če je gozdar. Le ta odgovori samo z ne – ne sme jim povdati, da je Rožle. Ko skupina končno najde tistega, ki ga išče, jim le ta razloži kakšna je njihova naloga, nato pa jim na list napiše naslednjo osebo, ki jo morajo poiskati.
Namen igre: igro lahko uporabimo za uokoljanje, da približamo v našem primeru zgodbo o Kekcu skavtom oziroma, da se seznanijo z osebami, ki jih bodo srečevali (če je rdeča nit srečanja Kekec).

1. GOZDAR
2. MLEKARICA
3. ROŽLE
4. KOSOBRIN
5. PEHTA
6. BEDANEC
7.HRIBOLAZEC
8.GORSKI ŠKRAT
9.VODNA VILA
10. HLAPEC
11.GRUNTAR
12. KAJŽAR
13. PASTIR
14. BRINCELJ
15. DEKLA
16. MOJCA
17. MLINAR
18. PLANŠAR

Priloga 1

Priloga 2

Naloge na otočkih:

Ime: **Naloga:** **Material:**	**GOZDAR** Nosijo drva, med potjo ovire, med količki,.. Drva, razne ovire – palice za slalom, armaflekse za preskakovanje,...
Ime: **Naloga:** **Material:**	**MLEKARICA** Nosijo vodo v lončkih do krave, zvezanih skupaj po 3 ali 6 za gležnje Lončke, plastenke za vodo, količke za slalom
Ime: **Naloga:** **Material:**	**ROŽLE** Reševanje raznih ugank, ali pa sestavlanje pregovorov Uganke
Ime: **Naloga:** **Material:**	**KOSOBRIN** Iščejo zdravila – na flaškah so nalepljene slike rastlin. Na kartonu imajo napisana imena teh rastlin. Nato morajo razporediti flaške k pravemu imenu! Majhne flaške
Ime: **Naloga:** **Material:**	**PEHTA** 2 animatorja na progi ciljata otroke, ki morajo v parih preleteti progo Žoga, kreda za označitev polja oziroma vrv
Ime: **Naloga:** **Material:**	**BEDANEC** Oponašanje sove s piškotom v ustih med tekom Piškoti – balkan kekse
Ime: **Naloga:** **Material:**	**HRIBOLAZEC** Hoja skozi labirint iz vrvic – držijo se za rame Vrv, palice
Ime: **Naloga:** **Material:**	**GORSKI ŠKRAT** Ločevanje različnih vrst fižola Fižol – 3 do 4 različne vrste (po pol kile)
Ime: **Naloga:** **Material:**	**VODNA VILA** Spletanje kitk Volna
Ime: **Naloga:** **Material:**	**HLAPEC** Kidanje gnoja z žlico, z žlico ga morajo prenesti iz enega kupa na drug Žlice, »gnoj« - zemljo
Ime: **Naloga:** **Material:**	**GRUNTAR** Vozijo »moko« s samokolnico – po dva in dva skupaj naredijo samokolnico
Ime: **Naloga:** **Material:**	**KAJŽAR** Iz kartona sestavijo hišo Karton, škarje, selotejp
Ime: **Naloga:** **Material:**	**PASTIR** Ciljanje volkov z žogicami Žogice (za tenis), tarče iz kartona
Ime: **Naloga:** **Material:**	**BRINCELJ** Delajo klobuke Papir in lepilo
Ime: **Naloga:** **Material:**	**DEKLA** Plešejo polko Lahko radijo za polko
Ime: **Naloga:** **Material:**	**MOJCA** Zborček zapoje podoknico
Ime: **Naloga:** **Material:**	**MLINAR** Pihanje moke iz sklede – pospravlanje mlina Moka, skleda – krožnik
Ime: **Naloga:** **Material:**	**PLANŠAR** Tovorjenje sira Avtomobilske gume za sir

KRATKE IGRE

Prišli smo v novo skupino ali pa so v našo skupino prišli novi skavti, zbranost pri delu je popustila, ostalo nam je deset minut časa ali pa bi se enostavno radi malo poigrali. Vse to so priložnosti, ko se lahko igramo kratke igre. Veliko jih poznamo za razne priložnosti. Tukaj naštevam le nekaj naključno izbranih predlogov.

IGRA ZAUPANJA

NAMEN: Ustvariti zaupno ozračje v skupini. Vsak prostovoljec zbere pogum in se odloči zaupati skupini, s tem doživi občutek kako je padati in biti ujet.
SKUPINA: 10 – 20
STAROST: 14 –>>
MATERIAL: /

Vsi razen enega se postavijo v krog. Eden se postavi na sredino kroga in se spusti, da ga drugi lovijo. Tisti na sredini namreč mora zaupati ostalim, da ga bodo ujeli. Na koncu se lahko iz te igre razvije prava zabava, saj te lahko po dva in dva skupaj spustita do tal in te znova dvigneta... Prepustite se domišljiji. Še ena stvar za konec. Pri tej igri ne smete biti premehki, niti preveč prestrašeni. Lahko vam škoduje 💻 .

ZMAJEV REP

NAMEN: Igra nam pomaga v skupino vnesti veliko gibanja, zanosa in zabave. Razvija pa tudi uporabo taktike in strategije pri članih skupine.
SKUPINA: 10-100
STAROST: 5 –>>
MATERIAL: rutka

Vsi člani skupine naredijo kolono tako, da položijo roke na rame predhodnika. Prvi predstavlja zmajevo glavo, zadnji pa zmajev rep. Zadnji ima za pasom zataknjen robček, ki ga mora zmajeva glava ujeti. Važno je, da so kola ne pretrga. Ko glava ujame rep, gre na konec kolone in postane rep. Igra se nadaljuje. Pri večji skupini lahko naredimo več zmaje, pri čemer mora glava enega zmaja ujeti rep drugega.

KRIČANJE

NAMEN: Prostovoljec (žrtev) je pred skupino in ker vsi govorijo vsevprek, je težko ugotoviti, kaj vpijejo. Vsak na svoj način prispeva k igri kot celoti. Ustvarja vzdušje povezanosti. Voditelj lahko pomaga boječim, da se izpostavijo kot prostovoljci.
SKUPINA 10 – 20
STAROST 10 ->>
MATERIAL: /

Žrtev pošljemo iz sobe. Medtem se ostali spomnijo neke večzložne besede, ki jo razdelijo na več zlogov. Ko se žrtev vrne nazaj v sobo morajo zloge, ki so si jih razdelili igralci med seboj istočasno zakričati naglas. Tako mora žrtev ugotoviti katera beseda je bila povedana po zlogih. Igralci lahko skupno zakričijo največ trikrat. Če žrtev ne ugani besede, mora iti ven in ponovno čakati na novo besedo.

DOTIK

NAMEN: Posameznikom pomaga premagovati strah pred telesnim kontaktom. Če je v skupini napetost je to lahko tudi razvedrilna igra.
SKUPINA: 6 – 20
STAROST: 12 ->>
MATERIAL: /

Polovica igralcev sedi v krogu, ima zaprte oči, roke na stegnih, z dlanmi obrnjenimi navzgor. Ostali potujejo od igralca do igralca in jim polagajo svoje dlani v njihove. Ko se vsi zvrstijo, zamenjajo vloge. Če je možno,

je dobro, da se skupina razdeli na fante in dekleta. Igralci se lahko tudi igrajo s prsti, pišejo s prsti po dlani …

POLŽ

NAMEN: Igra nas nauči upoštevati želje soigralca, doživeti in nuditi nežnost. Poveča se zaupanje med člani in utrdijo se medsebojne vezi.
SKUPINA: 6 – 30
STAROST: 12 ->>
MATERIAL: mirna glasba

Igralce razdelimo v pare. Eden je polž, ki se na tleh zvijev klobčič in zapre oči. Drugi je njegov prijatelj muren, ki ga poskuša spraviti iz hišice. Pri tem ne sme uporabljati glasu. Šele, ko se polž dobro počuti in mu je način vabila všeč, pokuka iz hišice. Če mu način vabila ni všeč ali če se ne počuti varno, se še bolj tesno zvije v klobčič. Ko v celoti zleze iz hišice, vstane in se zahvali za vabilo. Nato se vlogi zamenjata.

POMEŽIKOVANJE

NAMEN: Z igro premagamo strah pred očesnim kontaktom. Z igro se tudi vadimo v pozornosti in dobro služi kot razvedrilna igra.
SKUPINA: 13 – 31
STAROST: 10 ->>
MATERIAL: stoli

Nekaj oseb sedi v krogu na stolih, ostale osebe stojijo za njihovimi stoli. En stol na sredini je prazen. Za njim stoji tisti, ki začne igro. Osebe, ki stojijo, morajo gledati v hrbet osebe, ki sedi pred njim/njo. Roke mora imeti za seboj. Tako pomežikne tisti, ki je brez "predsebojca" nekomu, ki sedi. Ta se mora najhitreje presesti predenj. Če ga tisti, ki stoji za klicanim prime, se morata zamenjati. Tisti, ki je ostal brez predsebojca mora mežikati naprej. Tisti, ki je nekoga ulovil, se ne usede na stol ulovljenega pač pa ne stol, ki stoji pred tistim, ki je mežikal.

IME IMA KRETNJO

NAMEN: Igra je namenjena spoznavanju in učenju imen članov skupine. Ker si zelo težko zapomnimo samo ime, je ta metoda dobrodošla tistim, ki so jim asociacije v pomoč pri učenju. Vsako ime spremlja gib, ki nas spomni na to, kdo ga je izvedel.
SKUPINA: 4 – 30
STAROST: 5 ->>
MATERIAL: /

Igra je zelo dinamična, saj sledi vsakemu imenu še dodaten gib. Ta gib se lahko izvede istočasno z izgovorjavo lastnega imena. Vsi igralci sedijo ali stojijo v krogu. Najprej pove svoje ime voditelj in pokaže še zanj značilen gib. Nato njegov sosed ponovi njegovo ime in njegov gib. Potem doda še svoje ime in svoj gib. Tako vsak ponovi ime in kretnjo predhodnika in nato doda še svoje ime in gib. To se ponavlja, dokler ne pridejo vsi na vrsto. Lahko tudi vsak član skupine ponovi vsa imena in gibe, ki so jih pokazali člani pred njim.

SKUPINA VODI

NAMEN: S to vajo se učimo bolj intenzivno doživeti čut sluha. Posameznik se prepusti slepo voditi skupini, zato ta igra ustvarja zaupno ozračje.
SKUPINA: 4 – 15
STAROST: 7 ->>
MATERIAL: različne ovire (stoli, steklenice, …)

Igralci stojijo v krogu, na sredi so kot ovire postavljeni 3 – 4 stoli. Prostovoljec zapusti prostor in si zaveže oči. Soigralci ga nato postavijo v krog in ga z glasovi (žvižganje, šušljanje, …) in ploskanjem usmerjajo mimo ovir. Če igralec ne ve, kako naprej, počaka na nova navodila. Ko premaga vse ovire, si lahko odveže oči in ga zamenja drugi igralec.

KRALJ VLADA

NAMEN: Igralci razvijajo domišlijo, pazljivost, zbranost in hitro reagiranje.
SKUPINA: 3 – 15
STAROST: 5 ->>
MATERIAL: /

Eden od igralcev je kralj in sedi na prestolu na koncu prostora. Ostali igralci gredo k nasprotni steni in vsak premišljuje, katero dejavnost bo prikazal s pantomimo. Nato se zberejookrog kralja, ki vpraša enega izmed njih: »Kje si bil?«, vprašani odgovori: »Daleč stran v gozdu!« Nato kralj vpraša: »Kaj si delal?« Sedaj vprašani s pantomimo prikaže svojo dejavnost. Če kralj ugane to dejavnost v prvem poskusu, mora loviti igralca, ki steče k nasprotni steni. Če jo doseže, ne da bi ga kralj ujel, si lahko izbere drugo dejavost, v nasprotnem primeru pa postane gledalec. Vsi se predstavljajo po vrsti. Kdor ostane v igri najdlje, je premagal kraljevo modrost in je naslednjič novi kralj.

PIŠTOLICE

NAMEN: Igralci se vadijo v pozornosti, hitrem reagiranju, …
SKUPINA: 8 – 20
STAROST: 8 ->>
MATERIAL: /

Igralci se postavijo v krog. Na sredini je sredinec, ki kaže na različne osebe. Pokazana oseba mora hitro počepniti, njena soseda pa se čim prej ustreliti eden drugega. Kdor je počasnejši izpade... Tako na koncu ostanejo le najboljši.

NUJNO SPOROČILO

NAMEN: Vaja je primerna za učenje koncentracije in preizkušanje različnih komunikacijskih tehnik. Tako si lahko udeleženci izberejo tehniko komuniciranja, ki jim najbolj ustreza.
SKUPINA: 10 – 30
STAROST: 14 ->>
MATERIAL: papir, pisala, enako dolgi časopisni izrezki

Voditelj mora imeti za igro pripravljenih dovolj kartončkov s časopisnimi izrezki. Igralce razporedimo v dve skupini in jih postavimo v dve vrsti. Vsak si v drugi vrsti izbere svoj par. Voditelj eni vrsti razdeli kartončke s članki. Obe vrsti serazmakneta, tako da je med njima 3 – 4 metre. Nato začnejo tisti, ki imajo v rokah članke, brati, njihovi partnerji pa si skušajo beležiti vsebino. To pomeni, da morajo kljub hrupu, ki ga povzročajo ostali, čim bolje slediti tekstu in si ga zapisati oziroma zapomniti. Sledi preverjanje sporočil.

IDIOT

NAMEN: Igra je namenjena sprostitvi članov skupine. Člani tudi izgubijo strah pred izpostavljanjem pred skupino.
SKUPINA: 10 – 20
STAROST: 8 ->>
MATERIAL: /

Nekoga določimo za vodenje igre. Hodi po krogu in prepeva neko pesmico. Ostali mu pomagajo, ko pride do konca pesmi nadere tistega pred katerim se je ustavil(nanj se zadere) nadrti mu mora vrniti dretje, nato pa se mora postaviti za njim. Tako se nadaljuje pot: naslednjič ko prvi se prvi zadere na prvega, mu tisti vrne dretje, nato pa spet prvi nadere tistega ki je za njim hodil. Tudi ta mu vrne kričanje. Na koncu hodijo že vsi v krogu.

ŠTEVILKE

NAMEN: Igro lahko uporabimo za sprostitev. Igralci se vadijo v potrpežljivosti, pazljivosti, zbranosti, pozornosti …
SKUPINA: 10 – 20

STAROST: 8 ->>

Prostovoljcu zavežemo oči. Damo ga v krog, v katerem ima vsak svojo številko. Tako slepi kliče po dve in dve številki, lastnika klicanih številk pa se morata kar najhitreje zamenjati. Če katerega ulovi prostovoljec, se mora zamenjati z njim, prostovoljec pa obdrži njegovo številko.

KDO SEM?

NAMEN: Igra je zabavna, služi pa tudi spoznavanju znanih osebnosti. Lahko jo tudi priredimo in na listke napišemo imena oseb iz področja, o katerem se pogovarjamo ali živali.
SKUPINA: 5 – 20
STAROST: 12 ->>
MATERIAL: papir, svinčniki, ruta

Vsem ali samo nekaj osebam napišemo imena raznih znanih ljudi na listek, ki ga nato prilepimo na hrbet. Te osebe morajo nato ugibati katera oseba so postali z listkom, postavljati pa smejo le vprašanja, na katere se lahko odgovori le z **da** ali **ne**.

EMENTALEC IN MIŠ

NAMEN: Namen igre je zamnjšati strah pred dotiki drugih članov skupine. Zahteva sodelovanje in timski duh. Obenem pa nudi obilo zabave ob nenavadnem gibanju.
SKUPINA: 12 – 30
STAROST: 5 - >>

Člani skupine so v dveh približno enakih skupinah. Prva skupina predstavlja sir ementalec, druga pa skupino mišk. Prva skupina se postavi z rokami in nogami skupaj tako, da nastane luknjasta, vendar stabilna tvorba. V ta namen morajo biti roke in noge čimbolj prepletene. Naloga mišk je, da preplezajo sir skozi vse notranje luknje in skozi vsaj eno luknjo na vsaki zunanji strani. Ko so miši že čisto utrujene ali pa se sir podre se vloge zamenjajo. Naenkrat naj pleza več miši po siru.

ŠEPETALNA IGRA

NAMEN: Z igro skupino umirimo, člani se vadijo v iznajdljivosti in pozornosti.
SKUPINA: 8 – 20
STAROST: 8 ->>
MATERIAL: rutka

Igralci sedijo v krogu, na sredi je sredinec z zavezanimi očmi. Ta pokaže na enega izmed igralcev, ki mora nekaj zašepetati, sredinec pa mora ugotoviti kdo je zašepetal. Če ne ugotovi ostane v krogu, dokler ne ugotovi.

Več iger lahko najdemo še v veliki knjigi iger (Roland Gööck) in v zbirki Igrajmo se – kartoteka (Rafo Pinosa in Jože Gornik, Ljubljana 2002), pa še kje drugje.

NAMIZNA IGRA NA TRAVNIKU

Pri svojem delu z otroki in mladostniki sem opazil kako uživajo (in seveda mi z njimi) ob najrazličnejših igrah. Še posebej, če le te ponujajo zanimivo ambientacijo (tema ob kateri se v igri uživijo). Ena najmočnejših doživetij za otroke lahko ponudijo velike igre. To so daljše igre ki so vezane na določeno zanimivo temo in preko igre otroci prihajojo do novih izkušenj in (spo)znanj.

Pri sledeči predstavitvi bom predstavil pot od ideje, priprave in izvedbe velike igre. Velika igra je bila narejena in preizkušena pri izvidnikih.
Priprava in izdelava zanimive in dobre igre vključuje veliko dejavnikov. Igra naj vključuje ambientacijo, pravila naj bodo enostavna oz. dobro razložena, vsi igralci naj bodo vključeni. Dobro je, če lahko igro med izvajanjem nadzorujemo s spreminjanjem pravil (npr. za 5 minut med izvajanjem vključimo jokerja...). Igralci naj bodo povezani v skupine, saj se laže razdelijo glede na sposobnosti. Za izvidnike je zelo pomembno, da je igra tekmovalna, da igralci vidijo napredek sotekmovalcev.

Igra Planšarji:

Pri pripravi sledeče igre sem izhajal iz namizne igre Naseljenci. Pravil te igre ne bom razlagal, mi je pa bila v pomoč in osnova pri pripravi sledeče.

Tematsko sem igro prilagodil zadnjemu taboru IV – Nazaj v planinski raj- Jamski Planšarji.

Igra se prične s prihodom planšarjev (skavta) na planino.Ob prihodu na planino ima le travnik, planino, kamnolom in gozd.
- Travnik mu daje travo
- Planina kravo
- Kamnolom kamen
- in gozd les

Njegova naloga je izgradnja planšarije z pripadajočimi dejavnostmi: planšarija, vodovod, hlev, mesarija in sirarna.
Vsaka zgradba v nadaljevanju daje planšarju različne dobrine.
- planšarija pastirsko palico
- vodovod vodo
- hlev mleko
- mesarija meso
- sirarna sir

Zgradba	Za igradnjo potrebujem	Vložim	Dobim
1. Planšarija	5 - kamen, 4-les	3 - les	1 pastirska palica
2. Vodovod	7- kamen, 2-les		
Hlev	5 - kamen, 4-les	3-trava, 1 krava	1 mleko
Mesarija	3 - kamen, 3-les	2 kravi	1 - meso
Sirarna	2 – kamen, 4-les	3- mleko	1 - sir

Zmaga tisti, ki ima prvi 3 kose mesa, 3 kose sira, vsak igralec svojo pastirsko palico.

Pred začetkom igre najprej označimo polja in razdelimo skupine. Polja naj vbodo od baze oddaljena od 20- 30 metrov, skupine pa ne večje od 4 članov.

Razdeljevanje surovin, kupovanje in gradnja zgradb poteka v bazi.

Pravila igranja!!

- Vsaka skupina ima pred začetkom na voljo 12 številk od 1 do 12. Izmed teh 12 števil skupina izbere 6 števil in jih dodeli travniku, pašniku, kamnolomu in gozdu. Ta števila nato povedo bazi. Več števil lahko dodelijo hkrati.
- Med potekom igre se v bazi meče dve kocki. Če skupina npr. številu 6 dodeli travnik, in vrže število 6, potem dobi 1- travo.
- Na začetku dobi vsaka skupina kartonček z potekom igre in po eno surovino, ki si jo je izbrala
- Števila 7 igralci ne smejo izbrati, saj je največja verjetnost, da med igro pade to število. Če pade to število, mora igralec prinesti eno surovino.
- V bazo lahko priteče naenkrat le en igralec iz vsake skupine.
- Igralci lahko med sabo menjajo surovine
- 4 enake surovine lahko v bazi zamenjajo s katerokoli

Izdelava simbolov lahko vzame veliko časa in truda. Najenostavnejše izdelamo simbole na papir, nanj napišemo in narišemo zgradbe, surovine.
Vendar tega dela vsekakor ne smemo zanemarjati, saj dajejo otroci velik pomen lepo narejenim igralom. Zato hišice naredimo raje iz debelega različno oblikovanega stiroporja, vodovod iz zavite cevke trava je lahko zeleni listek, kamen je lahko pobarvan (da se izognemo goljufanju) kamenček,...

Izkušnje izvedbe in napotki:
Sama igra je izredno zanimiva, in otroke zelo potegne. Paziti moramo da nimamo prevelikih skupin, saj se lahko zgodi da niso vsi zaposleni in se začno dolgočasiti.
- Kocke lahko pri igri zamenjamo z napisanimi številke in žrebanjem, pri tem pa po izkušnjah moramo paziti na goljufanje.
- Dobro je, če je en voditelj zadolžen za metanje kocke in surovine, drugi pa za prodajo zgradb.
- Preverjajte da vsak igralec priteče do svojega tabora in šele nato priteče naslednji.
- Pazite, da skupine niso preblizu baze da ne pride do čakanja pri metanju kocke.
- Če vidite, da igra poteka prepočasi, lahko za nekaj minut izključite število 7 ali dodate nova števila. Dovolite lahko zamenjavo dodelitve števil.

Sama igra je izredno prilagodljiva za različne ambientacije. Igra traja poljubno dolgo, priporočljivo pa je, da je ne vlečete čez uro in pol. Želim vam veliko užitkov ob igranju.