

## Sobne igre

### Skupinska pantomima

---

<b>Pripomočki:</b>	listki z nalogami
<b>Starost:</b>	6 - 80 let
<b>Število igralcev:</b>	vsaj dve skupini po tri
<b>Pedagoška opomba:</b>	iznajdljivost, zabava, sodelovanje

**Potek:** Igralce razdelimo v skupine po štiri. Za začetek izberemo skupino, ki pride k voditelju in izvleče listek z nalogo, ki jo mora prikazati. Ostale skupine tekmujejo med seboj z uganjevanjem, katera stvar je prikazana. Skupina, ki ugane prva dobi točko in priložnost, da prikaže s pantomimo naslednjo stvar. Pri pantomimi nujno sodelujejo vsi štirje igralci, vsak od njih predstavlja konkretno stvar iz naloge – glej primer!

**Primer:** V zvoniku zvonijo poldne – dva igralca, ki predstavljata zvonik primeta tretjega za nogo in z njim bingljata, kot da je zvon. Četrta je ura na zvoniku in kaže poldne.

#### Naloge:

Košnja trave s skosilnico	Menjava gume na avtobusu
Obiranje jabolk	Popravljanje dvigala
Prodajanje krofov	Umivanje zob z električno zobno ščetko
Nakladanje sena	Peka piščanca v pečici
Barvanje las	Preizkušanje udobnosti fotelja
Hranjenje telička po »dudki«	Lov na kenguruje
Napenjanje jader	Vožnja s sedežnico
Luščenje graha	Vrtanje za nafto
Posajanje solate	Hranjenje mladičkov v gnezdu

### Vodenje letala

---

<b>Pripomočki:</b>	dve ruti za oči
<b>Starost:</b>	6 - 80 let
<b>Število igralcev:</b>	vsaj štirje
<b>Pedagoška opomba:</b>	vaja govora in smiselnega dajaja navodil, vaja poslušanja in razumevanja navodil, vaja orientacije, zabava za gledalce

**Potek:** Kadar je slabo vreme, letala pri pristanku usmerjajo iz letališkega stolpa. Izberemo dva prostovoljca, ki jima zavežemo oči in ju postavimo na en konec sobe. Nato izberemo druga dva prostovoljca, ki sta vodji letališkega stolpa in stojita na drugem koncu sobe. Po sobi razpostavimo različne ovire, mimo katerih morata vodji letališkega stolpa privedi vsak svojega pilota. Preden začnejo naj se dogovorijo kateri vodja usmerja katerega pilota, zato, da pilot ve kateremu glasu slediti. Vodji letališkega stolpa usmerjata hkrati vsak svojega pilota le z besednimi ukazi o premikih. Če slepi pilot zadane ob oviro, se mora vrniti na začetek. Kateri letališki vodja pripelje prej na cilj svojega pilota?

### Razvijanje kroga

---

<b>Pripomočki:</b>	nič
<b>Starost:</b>	6 - 80 let
<b>Število igralcev:</b>	vsaj 6
<b>Pedagoška opomba:</b>	doživeti skupino, skupinsko reševanje problema,

**Potek:** Igralci se postavijo v krog, zamižijo in iztegnejo roke. Nato se primejo za roke tako, da podajo desno roko enemu in levo roko drugemu soigralcu. Nobena roka ne sme biti podana sosedu! Ko smo tako prepleteni, se moramo odvozlati v pravilen krog, vendar se roke ne smejo spustiti.

### Ročni telefonček

---

<b>Pripomočki:</b>	stoli
<b>Starost:</b>	6 - 80 let
<b>Število igralcev:</b>	vsaj 6
<b>Pedagoška opomba:</b>	zbranost, hitrost reagiranja. Ko ostaneta samo še dva igralca je igra končana, lahko jo zaključimo že pri treh.

**Potek:** Skupina se posede v krog. Igralci dajo roki na kolena, nato pa prepletejo roke tako, da vsak igralec položi svojo desno roko na desno koleno desnega sosedu. Levo roko obdrži na svojem kolenu. Nekdo rahlo trepne z roko in telefonček začne potovanje v desno smer. Roke se morajo dvigovati po vrsti, ne po lastnikih. Če nekdo z roko trepne dvakrat se smer obrne. Kdor se zmoti spravi roko za hrbet. Ko spraviš obe roki zapustiš krog. Kdo najbolje prenaša telefonske signale?

### Prašiček

---

<b>Pripomočki:</b>	ruta za zavezovanje oči, stoli
--------------------	--------------------------------

**Potek:** Udeleženci sedijo v krogu. Prostovoljcu zavežemo oči, medtem se ostali igralci nekoliko presedejo. Slep igralec si izbere nekoga v krogu, se mu usede na kolena, izbrani pa mora zakruliti kot prašiček. Če slepi ugane, kdo je zakrulil, zamenjata vlogi, drugače si slepi najde novega prašička. Po treh neuspešnih poskusih, izberemo novega slepca. Igra je predvsem zabavne narave.

### Peter in Pavel

---

**Potek:** Udeleženci sedijo v krogu. Vsak izmed njih si zbere eno znamenje (npr. pokaže jezik, se prime za uho, se udari po rami, pomežikne...) Nato igramo v ritmu (kot Peter in Pavel s številkami, le da se udeleženci kličejo z znaki) dvakrat tlesk z rokama po kolenih in svoj izbrani znak, nato dvakrat tlesk z rokama po kolenih in znak klicanega soigralca. Potrebna je velika zbranost in pomnenje izbranih znakov. Kdor se dvakrat zmoti izpade iz igre. Kdo ostane najdlje

**Opomba:** Če je skupina prevelika, lahko igramo v dveh manjših skupinah.. Za tiste, ki so zunaj je dobro imeti rezervno igro ali nalogo, ki jo izvajajo medtem, ko čakajo na konec igre.

### Roke in noge

---

**Potek:** Za igro potrebujemo več praznega prostora. Dobro je igrati na travi, brez težav gre tudi v večji sobi z dovolj visokim stropom. Udeležencem naročimo, da sestavijo skulpturo, pri kateri smejo biti na tleh npr. 3 roke in pet nog. V skulpturi morajo biti udeleženi vsi igralci. Pri tem udeleženci ne smejo sedeti na tleh, ne sme imeti isti človek na tleh rok in nog niti ne smejo uporabljati drugih pripomočkov.

**Primer:** Na tleh so lahko tri roke in pet nog, kar pomeni, da trije ljudje naredijo stojo vsak na eni roki, pet jih stoji na eni nogi in vse ostale, ki so viška držijo štiparamo, ali kako drugače.

Koliko rok in nog je lahko na tleh, si izmislimo sproti, glede na to kako velika je skupina.

Nekaj primerov za skupino 15 ljudi:

Na tleh so 6 nog in 5 rok

4 noge in 4 roke

8 nog in 2 roki

5 nog in 3 roke

**Opomba:** Voditelj naj spremlja, kateri igralci prevzemajo vodenje in organizacijo, kateri se hitro vdajo, kateri so pripravljeni tvegati... Voditelj naj tudi pazi, da ne pride do poškodb pri stojah. Včasih je kakšno navodilo zelo težko izvedljivo, takrat naj voditelj presodi med tveganjem in uresničitvijo naloge.

### Kapitan

---

**Potek:** Kapitan je eden od igralcev in stoji na sredi kroga z zavezanimi očmi. Ostali igralci sedijo na stolih in imajo vsak svojo številko. Kapitan poveljuje presedanje dveh ali treh števil. Naloga kapitana je ujeti enega od igralcev med presedanjem. Tisti, ki ga kapitan ujame, postane novi kapitan.

**Opomba:** Zabavna igra, vaja tišine, da lahko kapitan po sluhu ujame koga od igralcev, zbranost, iznajdljivost

### Pomežik

---

**Potek:** Dekleta sedijo na stolih v krogu, za vsakim stolom stoji en fant. En stol v krogu je prazen, vendar stoji tudi za tem fant. Fantje naj med igro gledajo v tla, razen pomežikovalca, roke pa imajo na hrbtu. Fant s praznim stolom pomežikne kateremukoli dekletu, ta pa mora planiti s svojega stola in sesti na njegov stol. Vendar ji beg lahko prepreči fant, ki stoji za njenim stolom, tako da jo na begu ujame. Če se je dotakne je bila ujeta in mora ostati na svojem mestu. Fant pri tem ne sme podreti stola oz stopiti naprej. Drugače velja beg za uspešnega. Če se mu ne posreči zadržati svojega dekleta, mora on pomežikovati naprej.

**Opomba:** Po določenem času lahko zamenjamo vloge, da pomežikujejo dekleta. Voditelj naj bo pozoren na to, kdo je bil največkrat izbran, kako impulzivno kdo brani svoje dekle. Po končani igri se lahko pogovorimo o počutju, ko ti dekle pobegne, ko jo dobiš, ko dekletu uspe uiti in ko je ujeta...

### Sobni nogomet

---

**Potek:** Udeležence razdelimo v dve skupini in jih posedemo na stole v dve ravni vrsti, tako da si gledajo nasproti. Med vrstama naj bo 3 m razmika, med vsakim stolom pa 30 cm. Stole postavimo pravokotno na okna v sobi. Igramo nogomet sede, igralci s svojo zadnjo platjo ne smejo zapustiti stola. Zmaga ekipa, ki prva doseže 5 ali 10 golov. Za gol velja vsaka žoga, ki gre med stoli nižje od sedala.

**Opomba:** Uporabljati je dobro mehko žogo, lahko tudi teniško žogico. Voditelj naj skrbi, da gre žoga le do višine sedal in da vsi igralci res sedijo na stolih. Igra je zabavna, primerna za fante in dekleta, za število golov, ki prinašajo zmago, se dogovorimo pred začetkom igre.

### Ena limonca pol limonce

---

**Potek:** Igralci sedijo ali stojijo v krogu. Vsak dobi eno številko. Sledi hitro klicanje, pri čemer se v izgovorjavi in v klicanju ne smeš zmotiti. Igra mora res potekati hitro, drugače postane nezanimiva.

**Primer** klicanja: ENA LIMONCA POL LIMONCE kliče PET LIMONC POL LIMONCE. Nato pa številka pet: PET LIMONC POL LIMONCE kliče DVANAJST LIMONC POL LIMONCE...

**Opomba:** zabavna igra namenjena sproščanju, obilo smeha pri raznih izvedbah melonc, milonc, polimonc in tako naprej. Voditelj naj vzpodbuja hitrost, le tako prideta do izraza zabavnost, sbranost, pomnjenje...

**Vir:** <http://veja-pp.skavt.net>

**Posredovala:** Agata