

## Male ali kratke igre

**Male ali kratke igre so namenjene olimpiadi ali kakšni drugi veliki igri, ki vsebuje več manjših iger.**

**Aviončki:** Vsaka skupina dobi paket popisanih A4 listov. Njihova naloga je, da v določenem času izdelajo čimveč aviončkov in jih vržejo, tako da pristanejo na pisti (miza, košara, zarisan kvadrat ... ).

**Avto:** Skupinama pripravimo tri palice, nekaj vrvi in 4 obrabljene avtomobilske gume. Njihova naloga je, da iz pripravljenega čim hitreje naredijo avto in ga peljejo tako, da se mu kolesa vrtijo po določeni načrtani poti. Gum se ne smejo dotikati in avto ne sme razpasti. Na koncu morajo avto še razdreti. Zmaga hitrejša skupina.

**Biljard strel:** Igralec mora zadeti s kroglo iz začetne pike v določen žep (lahko tudi z odbojem).

**Branjenje gradu:** Na igrišču zarišemo center in dva koncentrična kroga. V center se postavi plastenka, na notranji krog se postavi skupina, ki brani grad (plastenko) (giblje se lahko do zunanega koncentričnega kroga), na zunanji krog pa se postavi skupina, ki napada (giblje se lahko izven zunanega koncentričnega kroga). Skupina, ki napada, z eno ali dvema žogama cilja plastenko, dokler je ne zbiije. Če žoga ostane znotraj zunanega kroga, jo morajo branilci vrniti nazaj. Igra se na čas do zbitih plastenk oz. na število zbitih plastenk v določenem času. Po določenem času se vlogi zamenjata.

**Ciljanje pajaca, ki se ziba:** Člani skupine zapovrstjo mečejo tenis žogico v pajaca, ki se prepogiba v pasu (narejen je tako, da ima zadaj palico, na koncu katere je utež (ta je spodaj)), pajac ima v pasu pant (z enim koncem pripet na pas, z drugim pa na mizo (narejen lahko tudi iz gume)), toliko časa, da ga ne zadenejo 20 krat.

**Ciljanje s ping pong žogico na gol:** Na koncu mize prilepi odrezan tetrapak, ki predstavlja gol. Na drugi strani pa zariši mesto s katerega se s ping pong žogico s pihanjem strelja na gol. Lahko igrajo v štafeti, lahko tudi pomagata dva, ki pihata ob straneh. Cilj igre je v čim krajšem času čim večkrat zadeti gol.

**Ciljanje v tarčo:** Na tablo ali papir na steni narišemo tarčo. Nekaj članov skupine ali štafeta cilja s tenis žogico v tarčo. Zmaga skupina, ki v čim manjšem številu metov doseže določeno število. Lahko se igra tudi s pikado.

**Dvoboj s podplati:** Tekmovalca dvigneta noge in se suvata s podplatom v podplat. Igralec, ki izgubi ravnotežje in pade, je izgubil. Če kdo koga sune (brcne) kam drugam, je igro izgubil.

**Frnikolada:** Člani skupine po vrsti z določene razdalje mečejo frnikole v jogurtove lončke. Naloga skupine je, da 20x zadenejo.

**Grajenje vrat:** Skupina mora narediti vrata iz stiropornih kvadrov (vrata morajo imeti tudi zgornjo povezovalno prečko). Nato morajo vsi člani skupine iti 10x pod vrati. Če se jim vrata podro, morajo začeti znova.

**Hoja po močvirju:** Vsak član štafete mora prehoditi določeno pot po "močvirju". Za to ima na razpolago 3 kartone A4 formata. Če stopi v močvirje mora pot začeti znova. Zmaga hitrejša skupina.

**Hoja po stopnicah gor in dol:** Člani skupine morajo iti po stopnicah 10 krat gor in dol (drug za drugim v štafeti; naslednji starta, ko je prišel nazaj prejšnji).

**Kača s stoli:** Postavimo določeno število stolov drugega poleg drugega. Vsi so za štartno črto. Na stole stopijo predstavniki skupine in sicer eden manj kot je stolov. Zadnji stol je prazen. Na znak za začetek zadnji v vrsti prime zadnji stol in ga poda tekmovalcu pred seboj ... tako stol pride do prvega tekmovalca, ki ga postavi na čelo. Nato se vsi člani skupine prestopijo za en stol naprej ter zopet podajajo prestavijo stol naprej. Ko pride prvi stol do ciljne črte in se vsi tekmovalci prestavijo naprej, tako da je zadnji stol prazen in vsak na svojem stolu, je tekma končana. Če med tekmo član skupine stopi s stola, je skupina diskvalificirana. Tekmujeta dve skupini druga proti drugi, lahko tudi ena na čas.

**Kača:** Skupina se postavi v vrsto. Primejo drug drugega za pete in tako prehodijo določeno razdaljo.

**Kegljanje:** Na vrv navežemo čevelj in poleg postavimo prazno platenko ali tetrapak. Naloga igralca je, da z določenega mesta zaguga čevelj in zbije platenko.

**Kegljanje:** Platenke napolniš s peskom in tako narediš keglje, ki jih lahko tudi na kak drug način okrašaš (narediš živali, stolpnice ipd. Naloga igralca je, da s čimmanj meti ali v čim krajšem času z določene razdalje podre čimveč kegljev.

**Klicanje števil (živalski vrt):** V vsaki od dveh skupin razdeliš člane po številih. Skupini se postavita v krožnico, tako da zasede ena skupina polovico krožnice, druga pa polovico. Na sredino kroga postaviš rutico ali kak drug predmet. Ko poveš določeno številko, steče iz vsake skupine igralec s to številko proti rutici in kdor je prvi jo pobere, ter teče nazaj na svoje mesto. Igralec, ki je ostal brez rutice, ga lahko dokler je še v krožnici ujame. V tem primeru, mora prepustiti rutico njemu. Zmaga skupina, ki v določenem številu klicev (najbolje vsa števila), večkrat odnese rutico. Namesto števil se lahko razdelijo imena živali, ki jih kličemo tako, da se oglašamo z njihovim živalskim glasom.

**Kolebnica (velika):** Dva člana skupine primete vrv in jo vrtita. Ostali člani skupine pa vrtečo vrv preskakujejo. Ko vrv 30x preskočijo, so nalogo opravili.

**Kolo sreče:** Člani skupine po vrsti vrtijo kolo sreče, ki mora narediti vsaj en obrat. Ko skupina doseže 60 točk, je opravila nalogo.

**Konjeniki:** Igralci se razdelijo po parih (konj in konjenik). Konjenik »zajaha« konja (»štupo ramo«). Konjeniki se nato borijo med seboj. Zmaga tisti, ki ves čas ostane na konju. Kdor pade s konja je izločen iz igre. Paziti je potrebno, da igra ne bo pregroba in da bo teren takšen, da ne bo prišlo do poškodb. Tekmujejo lahko tudi v skupinah.

**Košarka v plato za jajca:** Člani skupine po vrsti mečejo ping pong žogico v podstavek za jajca, na katerem so označene točke. Mečejo tako, da se žogica najprej odbije od stene, pred katero je podstavek postavljen. Naloga skupine je, da zbere 100 točk.

**Košarka v vedro:** Z določene razdalje en iz para meče žogico v vedro, drugi pa drži vedro in lovi. Pari mečejo 10 metrov. Tisti par, večkrat zadane je zmagovalni. Če sta dva para enakovredna, mečejo naprej toliko metrov, dokler en par ne zgreši. Tekmujejo 4-je pari. Lahko tekmuje tudi en sam, pri tem pa ima vedro vedno pri miru.

**Košarka v koš iz rok:** Tekmujeta dva ali štafeta. Eden naredi iz rok obroč, v katerega ostali z določene razdalje ciljajo z žogo. Zmaga skupina, ki ima več zadetkov.

**Košarka:** Posamezniki ali štafeta druga proti drugi ciljajo s tenis žogico z določene razdalje v vedro ali podobno posodo. Lahko tudi en član skupine z vedrom lovi žogico.

Kotaljenje gume po poligonu preko: slaloma, tramov, na tleh položene lestve, klancev, prevažanje

gume s samokolnico, kotaljenje tako da si na vseh štirih, zlezi skozi gumo, priveži jo na vrv in jo vleči za seboj ...

**Kotaljenje gume v označeni širini:** Tekmovalec zakotali gumo po pasu, ki je označen s kredami. Ob enem robu pasa je označena tudi skala za merjenje razdalje. Cilj tekmovalca je, da gumo tako zakotali, da čim kasneje izstopi iz pasa, ki ne sme biti ne preširok ne preozek. Zmaga skupina, ki je imela najboljši seštevek vseh razdalj.

**Kraljeva nosila:** Dva člana skupine primeta drug drugega za roke, tako da naredita "stol". Na "stolu" preneseta vse člane skupine za določeno razdaljo stran od skupine. Skupina, ki prej konča, zmaga.

**Ladjice:** Iz vžigalčnih škatlic naredimo ladjice, ki jih priprnemo na tanke vrvice oz. močne sukance. Posamezniki potem ladjice vlečejo k sebi samo tako, da sukanec navijajo na palčko. Zmaga tisti, ki hitreje privleče ladjico.

**Lovljenje živali ali ujemi si večerjo:** Člani skupine po vrsti z letečim krožnikom ciljajo žival narisano na plastenki oziroma tetrapaku. Naloga skupine je končana, ko plastenko 20x zbijejo (uporabljaš lahko več letečih krožnikov, mečejo pa le enega na enkrat).

**Metanje kocke do šestice:** Tekmujejo trije pari, lahko pa tudi posamezno. Par dobi dve kocki, ki jih mečejo na znak. Par, ki prvi dobi dve šestici je zmagovalen.

**Metanje kocke:** Člani skupine morajo zapovrstjo metati kocko (le eden na enkrat) toliko časa, da skupaj naberejo 50 točk.

**Metanje kocke:** Tekmovalec meče kocko toliko časa, dokler seštevek vseh metov ne doseže določenega števila. Zmaga tekmovalec, ki je to storil prvi.

#### **Metanje na koš**

**Metanje obročkov:** Člani skupine z določene razdalje po vrsti mečejo lesene obročke na steklenice. Naloga skupine je, da 10x zadenejo.

**Metanje obročkov:** Člani skupine z določene razdalje zapovrstjo mečejo lesene obročke na tablo z več lovilnimi palicami. Naloga je opravljena, ko z zadetki zberejo 100 točk.

**Metanje ovitih kamnov:** Kamne ovijemo z blagom in na koncu pustimo rep (zavežemo ga z vrvico). Tekmujejo tako, da nato ovit kamen primejo za rep in ga mečejo v tarčo narisano na tleh na določeni razdalji. Zmaga skupina ali posameznik, ki je imel več natančnih metov.

**Metanje ping-pong žogic v klovna:** Na karton narišeš klovna (ali kakšno drugo podobo). Za usta (ali kaj drugega) mu narediš dovolj veliko odprtino, da vanjo z določene razdalje lahko mečeš ping-pong žogico.

**Metanje tenis žogice v tetrapak:** Tekmovalci se postavijo v vrsto, eden pa stopi za določeno razdaljo pred vrsto in v rokah drži odrezan tetrapak. Tekmovalci v vrsti v štafeti mečejo tenis žogico v tetrapak. Šteje se število zadetkov. Naslednji lahko vrže šele tedaj, ko je prejšnja žogica padla na tla ali v tetrapak. Uporabljajo 5 žogic.

**Mišji koraki:** Vsak član štafete mora prehoditi določeno pot z mišjimi koraki (stopa tako, da peto postavi poleg prstov druge noge). Če napravi napako, začne znova.

**Natakanje posode:** Skupina mora z lončki prenašati vodo in napolniti posodo. Lončki so lahko preluknjani.

**Nogomet s ping pong žogico:** Na mizi zarišemo nogometno igrišče (sredino in dva gola), okrog mize pa prilepimo kartonasto ograjo. Na vsako stran mize se postavi pet igralcev (vratar, branilca in napadalca). Igrajo nogomet tako, da pihajo ping pong žogico.

**Obešanje perila:** Vsaki skupini pripravimo papir, škarje, vrvico in pisarniške sponke. Njihova naloga je, da izrežejo določene kose oblek in jih obesijo na vrvico s pisarniškiimi sponkami. Zmaga hitrejša skupina.

**Odbijanje ping pong žogice:** Tekmovalec vzame ping pong žogico in lopar in hodi, med tem pa odbija žogico v zrak. Tako prehodi določeno razdaljo. Če mu žogica pade na tla, dobi kazenske sekunde in nadaljuje z odbijanjem od mesta padca. Lahko se tekmuje tudi v štafeti. Če je vreme vetrovno, lahko zamenjamo ping pong lopar in žogico za tenis lopar in žogico. Lahko jo tudi odbijamo od tal.

**Odbojka z vato:** Na mizi se napne vrvica in zariše odbojgarsko igrišče. Namesto žoge se uporablja vata, ki jo piha na vsaki strani pet igralcev. Servis je tako, da vato položimo na tla in jo pihnemo v zrak. Na vsaki strani se lahko pihne vato le trikrat in vedno le posamezen igralec, če pihneta dva skupaj se šteje za dva piha, pih ne sme biti daljši od ene sekunde. Ko gre vata že enkrat čez mrežo, je ne smejo več pihniti.

**Odbojka:** Člani skupine se postavijo v krog in odbijajo žogo (če so mlajši, naj si jo podajajo). Zmaga skupina, ki ima v določenem času čimveč podaj in čim manj padcev žoge na tla. Rezultat se izračuna: št. odbitih žog - (št. padlih žog / št. odbitih žog).

**Pantomima:** En član skupine se postavi stran od skupine. Nato se mu da geslo ali stavek, ki ga mora pokazati s pantomimo. Ne sme kazati črk in ne sme govoriti. Zmaga skupina, ki hitreje ugane geslo ali stavek. Seveda stavka ne smeta biti ista, temveč podobna, zato se lahko da več stavkov, ki jih žrebajo. Določiti je potrebno tudi čas, ko prenehajo z ugibanjem, če so bili do tedaj neuspešni.

**Papirnica:** Vsak član skupine izdelava izdelek iz papirja (s prepogibanjem). Če želi, ga odnese, lahko pa se nanj podpiše in ga odnese na koncu iger ali naslednji dan.

**Petje:** Zapoj pesem, pri kateri se ocenjuje število kitic, izvirnost, natančnost petja.

**Pihanje balonov:** Dva ali več vzamejo vsak enak balon in tekmujejo kdo ga bo prej napihnil, da bo počil.

**Pihanje jogurtovih kozarčkov po laksu.** Preluknjaj jogurtov lonček (ali dva in ju obrni drugega proti drugemu z dnom ter zlepi s selotejpom) ter ga natakni na laks. Laks je napet na dveh za to primernih koncih. Tekmuje se tako, da posameznik ali štafeta posameznikov piha lončke v eni smeri oz. v dveh, če imaš drugo varianto lončkov.

**Pihanje ping pong žogice drug proti drugemu:** Para se postavita drug drugemu nasproti. Med njima sta zarisani dve črti in pika na sredini med črtama. Na piko postavimo ping-pong žogico in na znak jo začnejo pihati drug proti drugemu. Par, ki mu uspe žogico pihniti čez črto pri nasprotnemu paru je zmagovalni. Tekmujeta seveda dva para. Lahko tudi posameznik namesto para, ki pa seveda piha sam.

**Pikado:** Člani skupine mečejo puščico v pikado toliko časa, da od 300 ne odštejejo točke do 100 ali manj

**Piramida:** Iz tetrapakov sestavi piramido ali jih zloži drugega poleg drugega. Ciljajo jih s tenis žogico, lahko tudi z loparjem.

**Pisalni stroj:** Vsak član skupine mora iz črk, ki so napisane na lesenih kockah, sestaviti svoje ime.

**Počepi:** Skupina ali posamezniki mora narediti določeno število počepov. Lahko se igra na čas ali kot opravljena naloga.

**Podajanje letečega krožnika:** Pari morajo narediti 8 podaj z letečim krožnikom. Tekmujejo 3-je pari.

**Podajanje plastenk:** Skupina se postavi v vrsto. Zadnji stisne med kolena platenko in jo tako poda naprej drugemu med kolena itd. Ko pride platenka do prvega, jo ta nese nazaj, jo stisne med kolena in jo poda zadnjemu. Ko platenka naredi določeno število krogov, je igra končana. Zmaga hitrejša skupina.

**Podajanje žoge iz naročja v naročje:** Štafeta se posede na tla z boki drug ob drugem. Od začetka do konca si podajajo žogo tako, da dvigajo noge in se žoga kotali iz naročja v naročje. Eden član skupine je zadolžen za prenašanje žoge iz enega konca na drugega oz. za pobiranje žoge. Zmaga skupina, ki prej naredi določeno število krogov.

**Podajanje žoge med nogami:** Vsaka štafeta se postavi v vrsto z razkoračenimi nogami. Prvi v vrsti dobi žogo, ki jo na začetku zakotali nazaj med nogami celotne štafete. Zadnji v štafeti čepi in lovi med nogami podano žogo. Ko jo ujame teče na čelo štafete in poda nazaj med nogami. Zmaga štafeta, v kateri se prej vsi zvrstijo.

**Podajanje žoge med tekom:** Tekmovalca v paru morata preteči določeno razdaljo v določeni oddaljenosti in si na tej razdalji določeno krat podati žogo. Tekmuje se na čas, lahko tudi v štafetah drug proti drugemu.

**Podajanje žoge za hrbtom:** Štafeta se postavi z boki drug ob drugega. Prvi prime žogo in jo za hrbtom poda drugemu, ta tretjemu in tako naprej do konca. Eden član štafete je zadolžen samo za to, da žogo prenaša s konca na začetek. Zmaga skupina, ki prej naredi določeno število krogov.

**Podajanje žogice z lončki:** Dva se postavita drug proti drugemu na določeni razdalji. Eden v lonček položi žogico skokico ali poselotejpan zmečkan papir. Nato si ga podajata med seboj iz lončka v lonček. Cilj igre je narediti čimveč podaj v čim krajšem času. Lahko tekmuje tudi skupina, tako da postavi za vsakim podajalcem vrsto in se podajalec po vsaki podaji zamenja.

**Pokanje balonov:** Po prostoru se razporedi enako število balonov ene in druge barve. Skupini se postavita vsaka na svoj konec prostora in izbereta enega prostovoljca, ki mu zavežejo oči. Vsak skupina z vzklikanjem navodil usmerja svojega "slepca", da poka balone svoje barve, skupina, ki prej počí vse balone, je zmagovalna skupina.

**Pokanje vodnih balončkov:** Igralcu zavežemo oči in mu damo v roke napihnjene vodni balonček. Z njim gre proti žebliju, ki je na deski zabit na določeni razdalji. Njegova naloga je, da na žebliju počí balonček. Tekmovalci se lahko prej ogleda področje, vendar če je vrsta, naj ne zavlačuje.

**Potiskanje žoge z glavo:** Tekmovalci mora okoli nekoliko večjega predmeta (stola) potiskati žogo z glavo določeno število krogov. Lahko se tekmuje tudi v štafeti.

**Potovanje z zavezanimi očmi:** Tekmovalcu zavežeš oči; on mora prehoditi določeno razdaljo in na koncu zadeti določen predmet na steni ali kakšen drug cilj. Sistem točkovanja in razvrstitve igralcev določi sam.

**Potovanje z zavezanimi očmi:** Vsem članom skupine razen zadnjemu zavežemo oči. Zadnji je krmar in vodi svojo skupino. Skupina, ki prej prehodi določeno pot po poligonu in se vmes ne raztrga, je zmagovalna skupina. Za vsak napačen premik po poligonu se lahko dajo kazenske sekunde.

**Prenašanje balonov (žog) med glavama:** Po dva tekmovalca si dasta balon ali žogo med glavi in tako prehodita določeno pot. Tekmuje se lahko v štafeti ali po parih. Lahko se prenaša tudi med katerima drugima deloma telesa.

**Prenašanje igralca na hrbtu:** Igralci se po parih prenašajo, tako da je eden nosač in drugega nosi na hrbtu. Prehoditi mora določeno pot v čim krajšem času ali kot naloga.

**Prenašanje tovora na glavi:** Tekmovalec si da na glavo knjigo ali kaj podobnega in mora prehoditi poligon s slalomom, stoli, na katere stopa ipd. ne da bi mu predmet padel z glave. Če mu pade, gre znova na začetek oz. če je poligon zelo dolg, do določenega mesta. Tekmujeta dve skupini v štafeti.

**Prenašanje ping pong žogice na žlici:** Člani skupine dobijo toliko žlic, kolikor jih je v skupini (uporablaj tudi servieto in vodo, da jih čistiš => uporablaj 2 krat toliko žlic). Žlico dajo v usta in se postavijo v krog. Žogico morajo predajati drug drugemu iz žlice na žlico toliko časa, da opravijo 20 podaj.

**Prerisovanje slik:** Tekmujejo po štirje v skupini. Eden je slikar, drugi prerok in ostala dva kurirja. Slikarji in preroki so v zaprtem prostoru. Slikarji rišejo le tisto, kar jim povedo preroki in ne smejo zapustiti prostora, v katerem rišejo. Preroki lahko stopijo le pred vrata prostora. Tam se srečujejo s kurirji, ki jim povedo, kaj naj rišejo. Kurirji pa hodijo izpred vrat v nek drug prostor, kjer so razstavljene slike. Izberejo si eno sliko in jo opisujejo preroku, le ta pa naprej slikarju, ki jo riše. Skupina, ki po določenem času nariše sliko najbolj podobno izbrani sliki, je zmagovalna.

### **Preskakovanje ovire**

**Preskakovanje soigralca:** Razdelijo se v pare in eden v paru poklekne, ter položi tudi roke na tla (na vse štiri). Drugi pa mora preskakovati levo in desno čez njegove noge. Da je naloga težja, ga lahko prime za bok. Po določenem številu preskokov se soigralca zamenjata.

**Prestavljanje klobukov:** Skupina si po ritmu glasbe prestavlja klobuke (lahko tudi iz papirja). Komur pade dol, je izločen. Tekmuje se do zadnjega igralca. Lahko tudi tekmujeta dve skupini druga proti drugi.

**Prevali:** Člani skupine morajo zapovrstjo delati prevale na blazini (le eden na enkrat) toliko časa, da skupaj naredijo 30 prevالov.

**Puzzle:** Na stiropor nalepimo večjo sliko. To nato razrežemo z žarilno nitko tako, da naredimo puzzle. Te puzzle morajo nato sestaviti prosto ali v tekmovanju..

**Ribolov:** Na ribe, ki jih izstrižemo iz papirja, pritrdimo kovinske podložke. Naredimo si že ribolovsko palico, ki ji na konec vrvi privežemo magnet. Naloga igralcev je, da v čim krajšem času ulovijo čimveč rib.

**Ribolov:** Uporabi 5 rib (na steklenici) in 5 palic za lovljenje. Naloga skupine je, da vsaj eden izmed njih ujame ribo (pri tem se lahko menjajo med seboj). Palico mora držati na koncu in se vrvi ne dotikati. Palica za lovljenje je narejena tako, da je na koncu vrvica obroček narejen iz lesa. Tega mora natakniti na grlo steklenice (ribe) in le-to nato dvigniti. Lažje je uloviti, če je vrv krajša in če je širina kolobarja (rob obroča). Luknja se ne sme spreminjati, ampak mora ostati tako debela, da se natakne na grlo.

**Ribolov:** Vsaka skupina dobi svojo barvo rib. Vsaka riba je s pisarniško sponko pripeta na vrv, na drugem koncu vrvi pa je zaščitna sponka ("knoflica"). Z njo si vsak ribo pripne na hrbet. Naloga vsakega ribolovca oz. ribe je, da stopi na ribo igralca nasprotne skupine in mu jo sname z vrvi. Tisti igralec, ki ostane brez ribe, izpade. Zmaga skupina, katere člani najkasneje vsi izpadejo.

**Samokolnica:** Člani skupine se razvrstijo po parih. Eden v paru je samokolnica in se postavi z rokami na tla, noge pa mu prime drugi iz para. Tako hodita do polovice proge, kjer se zamenjata in "šofer" postane samokolnica. Tekmuje se lahko tudi po posameznih parih.

**Sestavljanje iz vžigalic:** Skupina dobi vžigalice, ki jih mora na tleh položiti tako, da iz njih naredi najprej lestev in nato šotor (za druge kroge si izmisli kaj drugega, da bo bolj zanimivo)

**Skakanje čez kolebnico:** Nekaj predstavnikov skupine skače vsak po določeno število skokov s kolebnico drug za drugim. Zmaga skupina, katere predstavniki se prej vsi zvrstijo. Kolebnica je lahko odrezana malo debelejša vrv.

**Skakanje drug proti drugemu:** Par se postavi drug drugemu nasproti na določeni (dovolj dolgi) razdalji. Na znak en iz para skače po eni nogi k drugemu iz para. Ko pride do njega, le-ta začne skakati proti mestu, kjer je bil prej prvi iz para. Tako na koncu pridemo do zamenjanega položaja članov para. Tekmujejo 4-je pari. Hitrejši je zmagovalec.

**Skakanje po trampolinu:** Člani skupine posamično bos skačejo po trampolinu, tako da cela skupina naredi 60 skokov.

**Skakanje s platenko med nogama:** Tekmovalci v štafeti skačejo s platenko med nogama na določeni razdalji okoli stola na koncu. Platenko preda naslednjemu tekmovalcu brez rok, samo iz nog v noge. Če mu platenka pade na tla, jo pobere in gre na začetek ter začne svoj krog znova. Na koncu se šteje število krožnih prenosov. Opozorilo: Pri pubertetnikih bo igra preveč spominjala na spolnost, zato jo uporabi po premisleku.

**Sklece:** Člani skupine morajo zapovrstjo delati sklece (le eden na enkrat) toliko časa, da skupaj naredijo 20 sklec.

### **Streljanje na gol**

**Streljanje na gol pri ročnem nogometu:** Člani skupine se postavijo za ročni nogomet in igrajo toliko časa, da ne dosežejo 15 golov.

**Štetje stvari:** Naloga skupine je, da čimprej prešteje, koliko je nekih predmetov (opek na določenem delu strehe, rož na travniku ...). Ko povedo točno število, so opravili nalogo.

**Tajnica:** Vsaka skupina se postavi na en konec prostora in izbere enega člana "tajnico". Tajnica se postavi nasproti svoji skupini, torej poleg nasprotne skupine. Vsaka skupina dobi določeno besedilo, ki ga mora z vzklikanjem sporočiti svoji "tajnici". Po določenem času ali ob koncu sprejema neke skupine zmaga skupina, ki je zapisala več pravih besed.

**Tek po poligonu:** Posamezniki ali skupina teče po poligonu, kdo bo hitrejši. Primeri ovir za poligon: slalom, gume postavljene ena poleg druge (tečejo tako, da stopajo v luknje v sredini gume), skok čez oviro, plazenje pod oviro (vrvjo), guganje po vrvi kot Tarzan, polivanje z vodo, preval, plezanje ...

**Tek s prižganimi svečami:** Člani skupine tečejo na določeno razdaljo s prižganimi svečami posamezno ali v štafeti. Zmaga hitrejša skupina.

**Tek skozi področje padajočega kamenja:** Tekmujeta dve skupini, ki se razdelita da dva dela. Ena skupina je postavljena v dveh vrstah (z boki drug ob drugem). Vrsti sta v določeni razdalji druga proti drugi in si gledata iz oči v oči. Ti dve vrsti povzročata padajoče kamenje, ki je v tem primeru nekaj žog (tenis žogic ali s selotejpom povitih zmečkanih papirjev).

Druga skupina (prav tako razdeljena na dva dela) se postavi na obeh koncih "kanjona" (dve vrsti), ki ga je ustvarila prva skupina. Postavljeni so v dveh vrstah drug za drugim. Prvi z ene strani preteče kanjon padajočega kamenja, na drugi strani udari prvega v vrsti po dlani in le-ta steče. On pa se postavi na zadnje mesto v vrsti na drugi strani. Ko je prvi z druge strani stekel na nasprotni strani ponovi isto: udari prvega v vrsti, on pa se postavi na zadnje mesto v vrsti.

Naloga skupine, ki je naredila "kanjon" je, da čim večkrat zadane tekača skozi "kanjon", naloga tekača pa, da se čim bolje umika. Ko pretečejo vsi člani skupine tekačev, se skupini zamenjata. Zmaga

skupina, ki je večkrat zadela tekača. Če žoga ostane na sredini med obema stranema "kanjona", je igralci, ki ciljajo, ne smejo pobrati.

**Trišarka:** Člani skupine po vrsti z določene razdalje mečejo penasto žogico v trojni koš. Naloga skupine je, da 15x zadane koš.

**Ugibanje ugank:** Nabavi si knjigo ugank oz. vprašanj, ki jih bereš, otroci pa nanje odgovarjajo. Rešiti morajo eno uganko oz. vprašanje. Imajo 30 sekund časa, ki mora preteči, tudi če se predajo. Če ne ugamejo, jim uganke zastavljaš toliko časa, dokler ene ne rešijo

**Ura:** Disciplina je namesto štoparice. Na znak piščali si začno podajati žogo (tedaj začno tekmovati tudi ostale skupine) in ko opravijo določeno število podaj, se za vse ostale discipline zaključijo tekmovalje.

**Vleka vrvi:** Dve enaki skupini vlečeta vrv, ki ima na sredini privezano vrvico za zastavico. Med obema skupinama se zarišeta dve prečni črti na določeni razdalji. Ko ena skupina potegne zastavico čez svojo črto, je zmagala.

**Vodenje žoge med stoli:** Stole postavimo v vrsti ali v slalomu. Naloga tekmovalca je, da vodi žogo med nogami stola. Tekmuje se lahko v štafeti drug proti drugemu ali na čas.

**Vodenje žogice v slalomu:** Štafeta v slalomu z nogami vodi žogo ali tenis žogico. Zmaga skupina, katere predstavniki prej speljejo slalom. Lahko se postavi tudi drugačen poligon.

**Vožnja s samokolnico:** En (lahko tudi dva ali trije izmenjaje) član skupine s samokolnico prepelje vse člane skupine po slalomu na drugo stran slaloma, nazaj pelje prazno samokolnico. Da je igra zanimivejša, mu v samokolnico damo žogo, ki med vožnjo ne sme pasti ven, drugače dobi kazenske sekunde.

**Zavezovanje kravate:** Tekmujejo, kdo si hitreje in pravilneje zaveže kravato.

**Začarane živali:** Skupine razdelimo na dva dela in igralce se spremenijo v živali. (Vsakemu damo listek, na katerem piše ime njegove žival in sicer tako, da imata po dva iz iste skupine, ki pa sta že prej ločena (da ne bereta)). Nato vsem zavežemo oči in jih pomešamo med seboj. Njihova naloga je, da oponašajo žival, v katero so začarani in sicer samo s kretnjami (ne z glasom). Cilj igre je, da igralec z otipavanjem najde svoj par. Ko mislita, da sta se našla, dvigneta roko. Potem gre sodnik pogledat k njima in če je prav, sta končala z igro. Zmaga skupina, katere pari se prej najdejo. Za kakršnokoli prišepetavanje je skupina diskvalificirana.

**Zavrti se:** Člani skupine se razdelijo v pare. Pari se potem zapovrstjo primejo za roke (s komolci) in se zavrtijo (vsaj 15 obratov). Na koncu vrtenja morata oba hitro iti po ravni (s kredo zarisani) črti (5 m). (Naslednji par lahko začne z vrtenjem šele tedaj, ko prejšnja dva prehodita po črti).

**Zbijanje plastenek:** Tekmujeta dve štafeti druga proti drugi. Štafeti stojita vzporedno. Po en član štafete stopi drugi štafeti nasproti na določeni razdalji, tako da vse člane nasprotne štafete gleda v lice. Na neki razdalji med štafeto in članom nasprotne štafete se postavi plastenka polna vode, ki ima označeno skalo, da lahko odčitamo, koliko je polna. Štafeta ima za nalogo, da z žogo ali tenis žogico zbije plastenko, tako da iz nje izteka voda. (To delajo v štafeti.) Član nasprotne štafete pa tedaj, ko zbijejo plastenko steče s svojega mesta in jo zopet postavi nazaj. Zmaga skupina, ki v določenem času čimbolj izprazni plastenko.

Pred igro preskusite razdalje za ciljanje in ponovno postavljanje plastenke. Po potrebi pripravite dve plastenki. Opozorilo: plastenka se lahko izprazni le nekoliko več kot do polovice.

**Zbiranje listkov:** Po prostoru raztresemo mnogo zmečkanih listkov. Med temi so nekateri prazni, nekateri imajo napisane vrednote, nekateri pa slabe stvari. Naloga vsakega je, da pobere čimveč



listkov. Pobira se do konca listkov. Ko vse poberejo, pregledajo in tisti, ki ima največ vrednot, zmaga. Lahko tekmujejo posamezno ali se porazdelijo v skupine. Pazite, da ne bi kradli že nabranih listkov drug drugemu.

**Zidanje gradu:** Skupini ali posamezniku se da določeno število praznih tetrapakov ali česa podobnega. Njegova naloga je, da v določenem času sestavi čim višjo stavbo, ki se ob merjenju ne sme podreti.

**Žrebanje:** V škatli je pomešan stiropor in bomboni. Vsak član skupine sme enkrat seči v škatlo; če izžreba bombon je njegov; če izžreba več bombonov sta njegova le dva, ostale pa vrne. Na koncu dobijo še črko.

---

*Pogoji uporabe:*

*Gradivo lahko uporabljate za delo v skupinah, pod pogojem, da ne gre za komercialno uporabo. Za te namene ga lahko prosto reproducirate in predelujete, vendar morate pri tem navesti avtorja originalnega gradiva. Brez dovoljenja gradiva ni dovoljeno objaviti v tiskanih, elektronskih ali katerih koli drugih medijih.*

*Opomba: Avtor (trenutno) ni znan. Če se prepoznate kot avtor, prosimo pišite na [gradiva@oratorij.net](mailto:gradiva@oratorij.net).*