

## SOCIALNE IGRE ZAUPANJA

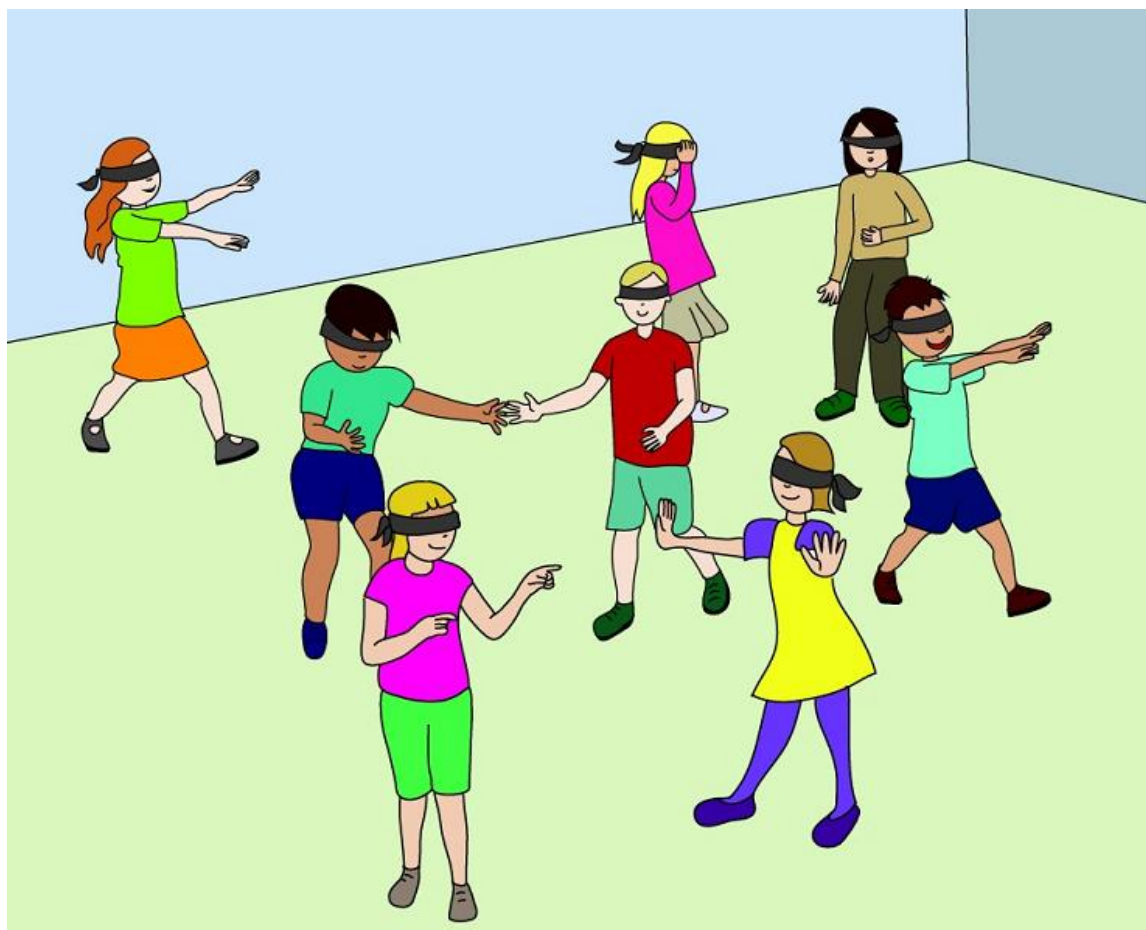
Če je mogoče, pare za igro oblikujemo naključno. Učencem pojasnimo, zakaj je to pomembno: poškodovanec ali nenadno oboleli si ne izbere sam, kdo mu bo pomagal. Običajno je hvaležen tistemu, ki se je ustavil in mu priskočil na pomoč. Prav tako si tisti, ki je pripravljen pomagati, ne izbira poškodovanca oz. nenadno obolelega. Pomaga vsakomur, ne glede na to, ali mu je všeč ali ne. Mi bomo vsi sodelovali med seboj; enkrat v vlogi poškodovancev/nenadno obolelih, drugič v vlogi tistih, ki nudijo prvo pomoč, zato je za vsakega od nas pomembno, da znamo sprejeti druge in da smo od drugih sprejeti. Lahko se tudi malo pošalimo, da v parih, ki smo jih naključno določili, ne bomo šli na zmenek. To je le igra, v kateri lahko uživamo in se zabavamo, če jo le znamo sprejeti in se sprostiti.

## 1. igra: NAJDI SVOJ PAR

Otroci se najprej razdelijo v pare, nato pa se razporedijo po prostoru. Vsem zavežemo oči. Pri tem nam lahko pomaga tudi kateri od otrok. Otroke povabimo, naj se trikrat zavrtijo na mestu. Ko se ustavijo, pa jim damo navodilo naprej, in sicer, naj se počasi premikajo po prostoru. Ko se zaletijo v drugega otroka, naj ga primejo za roke in poskušajo ugotoviti, ali je to njihov par. Ko najdejo svoj par, si lahko odvežejo oči in spremljajo druge pare. Igra se konča, ko se vsi pari najdejo med seboj.

Literatura:

\* Pérez, E. (2000). *100 najboljših iger*. Radovljica: Didakta.



## 2. igra: SLEPI STRAŽAR

Izžrebamo enega od otrok in mu zavežemo oči. Ta učenec bo stražar. Preostali otroci sklenejo krog okrog stražarja in se primejo za roke. Naloga stražarja je, da ujame enega od otrok, ti pa se lahko premikajo, sklanjajo, izmikajo, le da se med tem ves čas držijo za roke. Ko slepi stražar ujame otroka, ga lahko otipa po obrazu in ga skuša prepoznati. Če mu uspe, se z ujetim učencem zamenjata. Če mu ne uspe, lovi naprej.

Literatura:

\* Allué, J. M. (2004). *Velika knjiga iger*. 250 iger za vse starosti. Radovljica: Didakta.



### 3. igra: VODENJE SLEPCA

Učenci se razdelijo v pare. Enemu v paru najprej zavežemo oči, nato pa pripravimo poligon v prostoru. Določimo začetek poti in cilj, pripravimo nekaj ovir. Tisti učenec, ki nima zavezanih oči, vodi učenca z zavezanimi očmi po prostoru. Varno ga odpelje do cilja. Ker je pomembna tišina, ga ne usmerja z besedami, ampak ga prime za roko in odpelje. Ko vsi končajo, se še zamenjajo. Vmes nekoliko spremenimo poligon, da imajo vsi učenci enako izhodišče.

Učenci lahko o svojih čustvih spregovorijo. Verjetno se bodo počutili varneje, če si sami izberejo par, smiselno pa je, da poskusijo tudi v naključno izbranih parih.

Literatura:

- \* Virk Rode, J. idr. (1998). *Socialne igre v osnovni šoli*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

