

Dragi učenci in spoštovani starši,

Ameriški pisatelj Douglas Pagels pravi:

“Ena izmed skrivnosti radostnega življenja je ta, da ne hitimo zgolj od točke A do točke B, temveč izumimo še nekaj imaginarnih točk na poti in jih uživamo v vsej polnosti!”

Poskusite se držati njegovega nasveta! K polnosti vašega življenja pa vam lahko pomagajo tudi dejavnosti, ki vam jih pošiljamo.

Predlagamo vam, da **vsak dan** izvedete **najmanj eno** od navedenih aktivnosti.

1. NEKAJ KAR JE...

Pravila igre:

Za to igro ne potrebuješ pripomočkov. Igro lahko igra poljubno število igralcev. Vsi igralci morajo biti v istem prostoru (npr. dnevna soba, kuhinja). Določimo nekoga, ki bo igro začel. Oseba, ki začne igro, si v prostoru izbere en predmet. Ostalim igralcem ne pove, kateri predmet si je izbral, ampak poskuša predmet čim bolj natančno opisati. Ostali igralci ugibajo za kateri predmet gre. Tisti, ki prvi ugame predmet, nadaljuje igro in izbere nov predmet. Med igro skušaj čim manj gledati izbrani predmet, saj bodo tako ostali igralci težje ugotovili predmet. Poskusi za vsak predmet najti čim več stvari.

Primer:

Vidim nekaj, kar je večinoma črne barve. Nekaj, kar je malce sive, rdeče, zelene in rumene barve. Nekaj, kar deluje na baterije. Nekaj, kar ima tipke. Nekaj, kar lahko primemo v roko. Nekaj, kar je veliko približno 20 cm. Nekaj, kar uporabljamo, da gledamo televizijo. (rešitev: daljinec za TV).

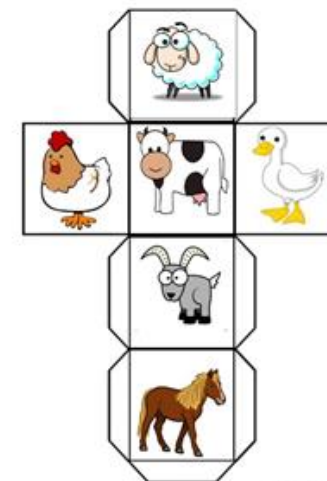
Vse starostne skupine



2. ŽIVALSKA PANTOMIMA S KOCKO

Tokrat se boste pozabavali s pantomimo. Oponašali boste živali.

- Najprej izdelajte kocko – na papir narišite polja tako kot kaže slika ter na vsako polje narišite eno žival (ni nujno, da so iste kot na sliki). Robove zlepite skupaj.
- Prvi igralec naj vrže kocko in z gibanjem (brez uporabe glasu) pokaže kar je na sliki. Drugi igralci ocenijo njegov prikaz živali. Če se vsi strinjajo, da je žival prikazal dobro, je na vrsti naslednji igralec. Če se izkaže, da ni prikazal dobro, vrže še enkrat in ponovno skuša čim bolj prikazati žival na sliki. Vsi morate priti na vrsto.



Vse starostne skupine

3. A ZNAŠ TAKO?

Ti izbereš pesem, ostali člani družine se razvrstijo po prostoru, najboljši v obliki kroga. Ko zaslišite pesem, izbrani prostovoljec prvi začne z enim plesnim gibom, ostali pa ponavljajo za njim. Po približno 15 ponovitvah nekdo drug začne z drugačnim gibom, ki ga morajo ostali spet posnemati. Tako nadaljujete, dokler ni konec pesmi.

Namig: Bolj ko je živahna pesem, več zanimivih gibov se boste spomnili.

Ideja: Kaj pa če iz te igre nastane pravi ples v domači kuhinji ali dnevni sobi? Jaaaaa!!! 😊 In kdo je DJ? Vsiiiiii, eden za drugim! 😊



4. KEGLJANJE "NAREDI SAM"

Vse starostne skupine

Iz raznovrstnih plastenk za pijačo ali tetrapak embalaže lahko narediš svoje keglje in povabiš družinske člane na igro kegljanja.

Za izvedbo te igre boš potreboval(a) nekaj plastenk (od 3 do 10 kom).

Prazne plastenke lahko delno napolniš z vodo, peskom ali zemljo, da jim dodaš težo. Na ta način se ne bodo prehitro prevrnili. Lahko jih tudi označiš s številkami in/ali barvami glede na število točk, ki jih lahko prinese podrt kegelj (npr: rdeči 1 točka, modri: 2 točki, črna 5 točk,...).



Potrebuješ samo še žogico manjše velikosti in primerno razdaljo, s katere ciljaš žogico v keglje.

Zmagovalec je bodisi tisti, ki v nekaj rundah podre največ kegljev ali tisti, ki zbere največ točk.

5. SKRIVNOSTNA ŠKATLA

Razredna stopnja

V škatlo (npr. škatlo za čevlje) položimo "skrivnostni" predmet (svinčnik, lepilni trak, kuhinjsko krpo...) in jo zapremo s pokrovom.

Težja različica igre: Otroci lahko zgolj premikajo, stresajo in poslušajo zvoke, ki jih povzročata predmet in nato skušajo ugotoviti, kaj se skriva v škatli.

Lažja izvedba: V škatlo izvrtamo manjšo luknjico, skozi katero otroci lahko pokukajo vanjo oz. potipajo skrivnostni predmet ter ugotovijo, kateri predmet se nahaja v škatli.



6. ZAJČEK IZ KUMARE

Za drugo in tretjo triado

Za svojo družino lahko pripraviš zabavni prigrizek v obliki zajčka ali pa povabiš družinske člane, da se ti pridružijo in izdelate vsak svojega in se pri tem zabavate.

Za 1 zajčka potrebuješ:

- tri rezine kumare
- dva lista motovilca
- okoli eno čajno žličko kreme iz svežega sira
- ena črna oliva
- dve koruzni zrni
- eno zrno rdečega fižola
- tri vejice drobnjaka
- malo kodrastega peteršilja

Čas priprave: okoli 10 minut.



Postopek izdelave:

Spodnjo kumarično rezino damo na pladenj. Drugo rezino spodaj namažemo z malo kreme iz svežega sira in jo položimo na spodnjo rezino, tako da jo malo zamaknemo. S tretjo rezino naredimo enako in jo položimo na vrh. Motovilec operemo in otreemo. Liste pritrdimo med zgornjo in srednjo kumarično rezino, da dobimo ušesa.

V vrečko za dresiranje z gladkim tulcem damo malo kreme iz svežega sira in naredimo dve majhni piki na zgornjo kumarično rezino, da dobimo oči. Od črne olive odrežemo dve majhni okrogli kapici. V vsako piko iz svežega sira prilepimo po eno kapico, da dobimo zenici.

Koruzni zrni položimo na spodnjo kumarično rezino, da izgledata kot zoba. Rdeči fižol prečno razpolovimo in ga z malo kreme iz svežega sira prilepimo, da dobimo smrček. Vejice drobnjaka operemo, otreemo in narežemo na okoli 4 cm dolge vejice. Na vsako stran damo po tri vejice drobnjaka. Na koncu priložimo še kodrasti peteršilj, da dobimo zajčji rep.

Uspelo ti je 😊, dober tek!

Vse starostne skupine

7. UGANI BESEDO

Vsak igralec naj si izmisli besedo, ki mora imeti vsaj osem črk. Te besede ne sme nikomur povedati, pač pa mora posamezne črke, vsako posebej, napisati na svoj listek. Listke premešate in jih izročite svojemu desnemu sosеду. Sosedova naloga je, da iz črk, napisanih na lističe, sestavi mišljeno besedo. Vsak mora potemtakem ugibati besedo, ki si jo je izmislil njegov levi sosed. Kdor se prvi oglasi s kakšno sestavljeno besedo, ki mu jo njegov levi sosed potrdi kot pravilno, je zmagovalec. Kdor se oglasi za njim, je drugi itd.



8. ČAS ZA... ODMOR!



Potrebuješ: kocko, list papirja, pisalo.

Izmisli si šest različnih gibalnih nalog - lahko uporabiš kar te na sliki. Kadarkoli se ti zdi, da potrebuješ odmor, vrzi kocko in poglej na list, kaj moraš narediti. Kocko vrzi vsaj trikrat. Lahko tudi izzoveš drugega družinskega člana v dvoboj; zmaga tisti, ki najkasneje omaga.

Obilico miganja ti želim!

Vse starostne skupine

9. PIŠKOTEK



Igra je zelo zabavna in primerna za vse tiste, ki se radi posladkate.

V omari pobrsajte za piškoti, ki jih imate radi. Piškot nato položite na sredino čela. S premikanjem le glave je potrebno piškot spraviti v usta. Roke so za hrbtom in jih je prepovedano uporabljati. Če piškot pade na tla, je potrebno začeti od začetka, piškot se ponovno položi na sredino čela. Zmaga tisti, ki v najkrajšem času spravi piškot v usta in ga poje.

Želim vam veliko smeha. Uživajte!

Vse starostne skupine

Izkoristite ta od virusa 'podarjeni' čas za prijetne trenutke drug z drugim in ostanite zdravi.

Nasmeh je edini, ki nič ne stane in ga lahko podarimo vsakomur in kadarkoli.



AKTIV ŠOLSKE SVETOVALNE SLUŽBE

Špela Debeljak, Darja Moder Urbanč, Mateja Grčar,
Katarina Kaja Hršak, Irena Klančar, Deja Kuhar,
Martina Larsson, Katja Podmenik, Ajda Strnad,
Maja Cerar, Kristina Cigale