

ИГРЕ У УЧИОНИЦИ

• Памћење

Ученици се поређају у две врсте, које се налазе једна насупрот другој. Учитељ одреди 2 ученика да изађу и стану сваки пред своју врсту, а да посматрају једног по једног ученика своје врсте и да запамте како изгледа. Након неког времена, учитељ им завеже очи, а остали ученици међусобно измењају делове одеће: замене капут, џемпере, ципеле, засуку рукаве итд. На знак учитеља, ученици се поставе на стара места, а она двојица скину мараме и прилазе својој врсти. Задатак је да посматрају и утврде настале промене. Победник је онај који више запази.

• Код кога је предмет?

Сви ученици седе у клупама испружених руку и полузатворених шака. Један ученик обилази све редом, и чини покрет као да оставља неки предмет (гумицу, креду исл.). Код једног неприметно остави предмет, после иде други ученик и погађа по изразу лица код кога је предмет. Уколико погоди преузима улогу ученика који дели, а онај код кога се налази тај предмет, мора следећи да погађа.

• Запамти предмете

Учитељ постави на катедру разне ситне предмете: пера, гуме, оловке, дугмад, ножић, гранчице, лисће итд. све то покрије једном марамом. Затим позове групу ученика да дођу до катедре, открије предмете и група их посматра одређено време. Након истеклог времена учитељ опет покрије предмете а ученици иду на своје место и морају да запишу шта су запамтили. Победник је онај који је запазио највише предмета.

• Погоди ко сам?

Један ученик стоји поред табле леђима окренут према осталим ученицима. Задатак је да дете, на које учитељ показе, лагано зовне овога сто ослушкује. Уколико прозвани погоди ученика који га је звао, мењају улоге.

• Мењање бројева

Учитељ преброји ученике у сваком реду посебно, и сваки мора да запамти који је број. Највише 3 ученика у разреду могу имати исти број али не смеју да седе један до другог. Учитељ одреди једног ученика да стане испред клупе и прозива неки број, нпр. број 3 (свој број не може да прозове). Прозвани бројеви морају између себе да мењају места, али тако да их не ухвати онај ко их је прозвао. Ухваћени ученик замењује улоге са оним учеником који је прозван.

• Бродови у магли

Играчи су подељени у неколико група, од којих свака представља брод. Сви имају повезане очи. У средини игралишта или дворане, која представља море, нацртан је квадрат, који одговара броју играча и игралишту, и он представља луку. Сваки брод

шаље у луку свога представника (пилота), који свој брод треба дозивањем сигумо да одведе, кроз маглу, у луку. Сваки брод има своје име по којем га дозивају. Пилот треба да дозива брод по имену, а осим тога треба да му стално диктира правац кретања, докле год га не одведе у луку. Играчи, који у групама представљају брод, имају повезане очи, стоје у реду и држе се рукама за рамена. На тај се начин крећу цело време, све док не стигну у луку. На знак наставника почиње кретање бродова. Сваки брод помиче се полагано напред, пратећи дозивање сваког пилота (представника).

• *Јакобе, где си*

Играчи седе или стоје у кругу, а двојица затворених очију налазе се у кругу. Један од играча тражи другог, коме је име „Јакоб“. Он зове: „Јакобе, где си?“ -на шта овај одговара: „Ту сам“! Сада га први играч тражи. Нађе ли га, улазе у круг драга двојица.

• *Чувар књиге*

Играчи седе у кругу и затворе очи. Испред сваког играча постављен је по један чуњ. Један од играча шуња се тихо наоколо и настоји украсти који чуњ. Играч који чује испред себе „крадљивица“, дигне руку и тај чуњ не сме бити однешен. Успе ли „крадљивцу“ да однесе један од чуњева, а да не буде примећен, онда се он промени с играчем коме је однео чуњ.

• *Слепчево цртање*

Играчи седе у кругу. На средини простора кредом се нацрта круг. Одређени играч добија креду у руке и треба да се затворених очију упути до нацртаног круга, и у њему да нацрта очи, нос и уста. Исти се покушај може извести с нацртаном куцом, на коју се уцртавају прозори, врата итд.

• *Колико је воде у лонцу?*

У лонцу је вода, али лонац није напуњен до врха. Поред лонца је мерица. Судија у игри зове једног по једног играча, да оцени колико целих мерица воде има у лонцу, а колико још делова $1/2$, $1/4$, $3/4$. То се редом забележи. На крају се вода измери мерицом, која је стајала крај лонца. Побеђује уз додељивање бодова онај који је најтачније оценио количину воде у лонцу.

• *Примети...*

Деца се поређају у две врсте, један до другог удаљени 4-5 метара. Два играча изађу из врсте и стану сваки пред своју врсту, посматрају једног по једног игача, те настоје запамтити како изгледају. Затим тој двојници завежу очи, а у року од 2-4 минута остали се брзо удаље и промене ствари на себи: промене капуте, засучу један рукав кошуље а драги засучу оба рукава ако су била отсукана, промене ципеле итд. На знак звиждаљком, построје се на стара места. Играчи пред стројем скину повез с очију и опет пролазе испред играча своје врсте, посматрајући их утврђујући настале промене. Ко више запази, тај је од те двојице победник.

• *Како стоје шаховске фигуре?*

Сваки играч нацрта на папиру 64 поља, од којих свако друго оцрњено оловком тако да представља шаховску таблу. Судија седи за столом, и пред њим је шах с различито постављеним фигурама. Играчи приђу столу и посматрају пола минута распоред фигура (белих и црних) на табли и број фигура. На знак судије, сви се удаље, уцртају положај фигура и означе број фигура ван игре. Ко најбоље, погоди, 10 бодова. Сваки следећи који слабије погоди добија бод мање, према редоследу погађања.