

ИГРЕ У УЧИОНИЦИ

• *Диригент*

Учитељ одреди једног „отреситијег“ ученика да стоји поред катедре. Задатак је: што он изводи остали понављају. Тако нпр. Пљешће рукама изнад главе, легне прсима на сто, клати се у једну па у другу страну, сакрије се под клупу, ставља књиге на главу исл. Покрети се могу понављати.

• *Нађи место*

Ученици седе у клупама, осим једног реда који стоји поред улаза у клупу. Уз сваки улаз налази се по један ученик, те још један више, који нема места. Ученици који седе у клупама почињу певати договорену песму, а они што стоје поред клупа обилазе поред клупа дугим корацима. На знак учитеља; ученици који су певали престану нагло, а ученици који су се кретали морају брзо сести на најближа седишта. Пошто је био један ученик више, неко ће остати без места. Игра се понови неколико пута, па се улоге замене. Учитељ може да бележи имена ученика који остану без места, па на крају они чине једну групу и понове игру.

• *Возови*

Учитељ формира две три колоне. У свакој колони се налазе 8-10 ученика који се држе за појас. Један ученик је саобраћајац и има у руци заставицу. Возови крећу истовремено у одређеном правцу, а саобраћајац заставицом одређује правац возова, да се не би сударили. Иста игра се може изводити у чучњу, али ћемо сада ове возове назвати „возови патуљака.“

• *Ловац и зец*

Учитељ одреди два ученика: један је ловац, други је зец. Обојица стоје поред катедре завезаних очију. Задатак је да ловац ухвати зеца који трчи око катедре придржавајући се једном руком за њу. Нагињање и хватање преко стола није дозвољено!

• *Лети, лети*

Сви ученици седе на својим местима и лагано ударају кажипрстом о клупу. Учитељ или један ученик је окренут лицем према осталима, удара по катедри и виче: Лети, лети... врабац! Када узвикне име животиње која лети, сви ученици подигну руке увис; иначе, ученици и даље лупају кажипрстом по клупи. Ученик који диригује завава децу и покретима нпр. лети, лети... кућа, и подигне руке увис. Ученици који погреше стављају руке на леђа и не настављају игру. Победник је онај ред у коме је остало више ученика који нису погрешили.

• *Најлепши кип*

Једна девојчица се окрене од осталих и стави руке преко очију, те гласно повиче: "Један, два, три, који је кип најлепши"? Док је она викала, све девојчице заузму став кипова. После тога играчица се окрене и тражи најлепши кип, те одабере једну између њих. Изабрана девојчица замењује дотадашњу играчицу која је бирала кипове.

• *Зец*

У средини круга, који има пречник 25 цм, налази се „ дрво” забодена палица висока 1-1,5 метар. Око дрвета је већи круг, пречника 15-20 корака. Наоколу су играчи са повезаним очима. Један је међу њима „ зец”. На знак вође игре, сви кроче три корака напред, а „ зец” пет корака према дрвету. „Зец” се тради да што пре дође до дрвета, а остали настоје да га пре тога пронађу и лагано ударе. Вођа броји гласно од 1 до 5, као знак свима колико корака морају начинити. Прва три броја говори гласније. Затим даје знак за кретање, као раније, и опет броји кораке. Ко ће пре постићи свој циљ? Вођа даје знак звиждаљком кад је „ зец” или кад су ловци постигли свој циљ.

• *Ко сам?*

Играчи стоје у углу дворане, у групи, повезаних очију. Учитељ удара у бубањ или тапше рукама, звижди или слично, а играчи треба да прате звук. Не чују ли играчи ништа, остају на месту. Учитељ при том стално мења место, па на тај начин води ученике у разним правцима и коначно их изведе кроз врата дворане.

• *Круг*

Играчи стоје у врсти. Неколико корака пред врстом, на тлу је нацртан круг, у који они затворених очију уносе, један за другим лопту или неки други предмет. На тлу се нацрта више кругова и тиме је задатак тежи, јер је одређени играч дужан да у сваки круг, затворених очију, положи лопту или неки други предмет. Сваки играч може имати пред собом свој круг.