1. PANTOMIMA

Zberemo si določeno temo- npr. poklici, živali ipd. Določimo nekoga, ki bo igro pričel. Ta si zamisli nek predmet, osebo… in jo prikaže z uporabo telesne govorice. Ko uganemo, kaj predstavlja, se vloga zamenja.

2. GIBAJ SE KOT…

Vodja določi igralcem kako se bodo premikali. Najboljše je izbrati gibanje neke živali. Npr. gibaj se kot pingvin. Tisti igralec, ki se bo najbolje premikal, postane vodja.

Predlogi za gibanja:

- Ptica
- Kača
- Medved
- Žaba
- Kenguru
- Slon
- Pingvin…

3. OGLEDALO

Stojimo v parih. Eden od para kaže razne gibe, drugi to posnema. Nato se vlogi še zamenjata.

Za sproščujoče in prijetno vzdušje, se lahko v ozadju predvaja glasba.

4. SPOMIN

Spomin

Starost:
6 let ali starejši

Število igralcev:
najmanj 2

Priprava:
Za igro potrebujemo veliko praznih posodic (npr. papirnate kozarce ali posodice) enake ali različnih velikosti ter več parov enakih predmetov, kot na primer 2 gumba, 2 zamaška za steklenice, 2 znamki, 2 okrogla kamenčka... Pripravimo najmanj 15 parov predmetov in za vsak predmet svojo posodico.

Potek in pravila igre:
Vsakega od predmetov pokrijemo s svojo posodico. Potem posodice med seboj pomešamo. Otroci zaporedoma dvigujejo po dve posodici hkrati. Če najdejo par ga obdržijo, če pa ga ne najdejo, ponovno pokrijejo oba predmeta in na vrsti je naslednji.
Zmaga otrok, ki najde največ parov.
Različica: Prazne posodice lahko obdržimo v igri, k postane tako težavnejša.

5. OBLIKE

Oblike

Starost:
6 let ali starejši

Število igralcev:
najmanj 2

Priprava:
Otroci se razdelijo v dvojice. Eden od otrok v vsaki dvojici ima zavezane oči.

Potek in pravila igre:
Otrok, ki lahko gleda, se postavi v določen položaj. Drugi otrok ga otipava, da ugotovi, v kakšnem položaju je. Ko se mu zdi, da je položaj prepoznal, opozori soigralca, da si bo odvezal rutico in prvi otrok se postavi v običajno držo. Drugi otrok si odveže rutico in skuša posnemati položaj prvega. Potem otroka zamenjata vlogi. Za prepoznavanje in posnemanje položaja je pametno določiti časovno omejitev, npr. 2 minuti.

6. BESEDNI BLISKI

Besedni bliski

Starost:
4 leta ali starejši

Število igralcev:
najmanj 3

Priprava:
Eden od otrok si za začetek igre izbere poljubno črko.

Potek in pravila igre:
Vsak otrok ima na voljo eno minuto, da reče čim več besed, ki se začnejo z izbrano črko. Izmenično si lahko otroci izberejo druge črke, ob tem pa merijo čas.
Različica: Uporabljamo besede, ki se končujejo z izbrano črko, ali besede, ki opisujejo stvari, ki jih najdemo v gorah in tako dalje.