



Dobrodošli na KIDStory – Dečja Priča – Knjigu Igara

Ulice će biti pune dečaka i devojčica koji se igraju.
Zaharija 8:5

Igranje igara i zabava su univerzalni. Bez obzira gde se nalazite, sva deca širom sveta vole da se igraju! Kroz igre deca uspostavljaju snažne veze, sklapaju prijateljstva sa drugom decom i njihovim StoriKlubom i vođama. Oni znaju da pripadaju prijateljskoj zajednici sa vođama koji se brinu o njima i rade za Isusa Hrista. Pošto su StoriClubs tako zabavni, deca se žele vraćati svake nedelje pozivajući svoje prijatelje da im se pridruže. Zbog toga je ZABAVA osnovna esencija za svaki aspekt KIDS-a.

Ovaj resurs predstavlja uzorkovanje igara i aktivnosti koje su osmišljene da stvore ono okruženje StoriKluba gde deca žele da dođu. Ono što ćete otkriti u ovom priručniku jesu:

- Razne ideje za različite igre u zavisnosti od uzrasta i broja dece, prostora koje imate na raspolaganju i broja pomagača.
- Igre za koje je potrebno malo vremena za pripremu
- Veoma malo ili nikakvi resursi koji su potrebni.
- Detaljna uputstva za sve igre i aktivnosti.
- Aktivnosti koje rade unutar ili izvan, sa većim ili manjim grupama, i definitivno pružaju zabavu deci i vođama.

Isprobajte sve. Pogledajte u kojim igrama deca najviše uživaju gde svi mogu da učestvuju. Stvorite okruženje kao što je to činio Isus u kome su svi dobrodošli i odlaze blagoslovljeni.

SADRŽAJ

Ideje Za Igru	3
Svi Zajedno	4
Igre U Krugu	7
Grupne Igre	9
Igre Oslona	12
Igre U Timovima	13
Padobranac / Igre sa Čaršafima	14
Igre Sa Loptom	15

IDEJE ZA IGRU

● **Svi zajedno:** Ovo su igre u kojima svi mogu učestvovati. Nema timova. U nekim od ovih igara igrači se eliminišu ostavljajući jednog ili dva pobjednika. Ostale igre nemaju pobjednika, tu je samo zabava igranja! Ovaj odeljak sadrži igre „ledolomca“, koje su dobre za da se vođe i deca upoznaju, posebno ako su članovi novi.

● **U Krugu:** Igre u krugu su one igre u kojima započinjete sa svim igračima u krugu. U zavisnosti od igre, oni mogu biti okrenuti prema vani ili prema unutra, sedeći ili stojeći.

● **Igranje u krugovima:** Igrači moraju shvatiti da čak i kada su 'vani', ne smeju da napuste krug dok se igra ne završi (osim ako nije posebno napomenuto), jer to često onemogućuje da preostali igrači nastave igru!

● **U Grupama:** Većina grupnih igara se igra sa decom u timovima od kojih svaki sedi u polukrugu u drugom uglu igrališta.

● **Trke štafeta:** štafete čine dve ili više timova istog broja igrača, paralelno igrajući. (Na primer četiri ekipe od po deset igrača.) Svaki igrač u svom timu se okreće u aktivnosti dok svi ostali stoje. Timovi obično moraju da se postave u pravoj liniji kako bi započeli i završili igru.

● **Dva tima:** Ove igre uključuju samo dva tima koja igraju u opoziciji jedna protiv druge. Vođa broji rezultat.

● **Padobran / Čaršaf:** Ove igre koriste padobran ili veliku posteljinu za decu da se okupljaju.

● **Lopta:** Svaka kultura ima neku vrstu lopte koju možete da koristite za igranje ovih igara.

SVI ZAJEDNO

Isključen Broj

Neka grupa ili hoda okolo u određenom pravcu ili jednostavno neka stane. Zatim recite broj (taj broj obično zavisi od veličine grupe). Kakav god da je taj broj, biće veličina grupe u koju će se staviti. Ako ostanu bez grupe, tada sede.

Izneti na videlo

Djeca se okupljaju u prostoru koji je jasno označen stolicama, ili označenim prostorom na podu.

Označite jednu osobu za hvatača koji može biti vođa ili dete. Sa decom sa jedne strane sobe, dunate zviždukom i deca moraju da pređu na drugu stranu a da ih hvatač ne uhvati. Kad su tamo, čekaju da se zvižduk ponovo vrati. Oni uhvaćeni pridružuju se lovcu u sredini i pomažu uhvatiti druge. Ako se deca predugo zadržavaju pre nego što pokušaju da pređu, možete da dodate pravilo da je poslednji koji pređe je izgubio. Pobednik je onaj koji je ostao poslednji.

Lanac Lovaca

Deca se trebaju raštrkati po celom području-sobi. Jedna osoba je izabrana da uhvati druge. Kad uspe da dodirne neku osobu, onda ta osoba postane lanac sa njom uhvativši se za ruke. Oni se drže za ruke i pokušavaju da uhvate druge. Onda ih ima tri u lancu. Kada uhvate sledeću osobu, podeli njih 4 u dva puta po dve osobe. Ne možete dodirnuti nekoga ako se ne držite za ruku s partnerom. Pobednik je poslednja osoba koja je uhvaćena. Varijacija, mada još teža, je da lanac nastavi da raste umesto da se podeli na dva. To može biti jako zabavno, ali ponekad i teško za osobu koja je na kraju koja ponekad mora da trči velikom brzinom!

Kurs nevidljivih prepreka

Ova aktivnost za zagrevanje je deo kreativnosti, a delom fizička sprema. Za početak aktivnosti odabran je volonter u svakoj maloj grupi. Svaka grupa će kreirati zamišljeni kurs prepreka, a članovi grupe puze, skaču, trče i pomažu jedni drugima kroz prepreke na koje nailaze. Nakon svakog elementa, vođstvo se menja i drugi član grupe opisuje njihovu prepreku i pomaže članovima svoje grupe da se kreću, ispod, kroz ili oko nje. Tokom procesa, sa grupama se mogu naići na razne prepreke (na primer, penjanje na ogromnu planinu), istražuju se kreativnost i i vođstvo, i što je najvažnije, grupa je zagrejana, pod naponom i spremna za dan. **4**

Lov Na Objekt

Vođa pokazuje deci predmet i objašnjava da će biti smešten negde u sobi, ali neće biti sakriveno ispod nečega ili skriveno van njihovih pogleda. Deca tada pokriju lice rukama, dok vođa negde smešta predmet. Deci je rečeno da mogu početi da ga traže, a vođa im pomaže tako što im kaže da li su u blizini objekta (vruće) ili ne (hladno). Možda će morati da navedu da li moraju da traže visoko ili nisko, iza ili ispred nečega. Dete koje ga nađe onda ga može smjestiti na drugo mjesto, dok ostali ponovo pokriju lice. Pobjednik je onaj ko prvi pronađe predmet. Varijacija je u tome da jedna osoba napusti sobu i da vođa odabere jednu osobu u sobi koja će biti "uhvaćena". Vratite prvo dete u sobu, a ostatak dece vičite „VRUĆE“ ili „HLADNO“ ako se kreću bliže ili dalje od deteta koje će biti „uhvaćeno“. Igra se završava kada dete nađe onog koga je trebalo uhvatiti.

Ja Sam Špijun

Vođa započinje rečima: "Špijuniram - vidim svojim očima jednu majicu". Deca moraju pogoditi koja je majica. Tada dete koje to otkrije postane špijun, ono dođe kod vođe i kaže vođi šta je izabrao da bi ostali pogodili. Potom mu vođa pomaže da pravi trag. Ako deca znaju da razlikuju boje, to može biti jedna od kategorija. Na primer „špijuniram svojim malim okom, nešto crveno“. Pobjednik je dete koje otkrije koji je to predmet.

Jerusalim - Jerihon

Vođa će izgovarati nasumične reči i deca moraju veoma pažljivo slušati šta im se kaže. Kada se pominje ime Jerusalim, deca će se klanjati, ako se pominje Jerihon, oni će marširati u mestu. Svako ko se klanja kad čuje Jerihon ili se ne klanja kada čuje Jerusalim 'izlazi'. Važno je da deca odmah reaguju kada čuju ime i bilo ko, ko će oklevati ili ispravljati prethodnu grešku znači da su vani. Pobjednik je onaj ko ostane poslednji. Varijacija postoji kako bi se prevarili mladi ljudi klanjajući se pogrešnom imenu. Takođe možeš koristiti druga imena poput Jeremije ili Jelisaveta koja su slična Jerihonu i Jerusalimu.

Simon Kaže – Isus Kaže

Deca stoje pred vođom i imaju malo prostora za neki pokret. Deca treba da odgovore na ono što vođa kaže tek kada kaže: „Simon kaže da uradiš...“. Ako vođa ne kaže Simon kaže (ili Isus kaže), deca se neće kretati. Ako urade pogrešno moraju seći.

Portreti

Izaberite jedno dete koje će izaći van sobe. Ostala deca biraju ime poznate osobe ili izmišljeni lik, svima dobro poznat. Pozovite drugo dete, koje mora da pogodi ime lika postavljajući različita pitanja deci, jedno po jedno. Na pitanja deca mogu odgovoriti samo sa „da“ ili „ne“ i on ili ona mogu postaviti onoliko pitanja koliko je potrebno. On ili ona tada mogu imati do tri nagađanja o identitetu. Tada drugi igrač izlazi i izabran je drugi lik.

Semafor

Sva deca počinju s jedne strane sobe rukom po zidu. Vođa objašnjava da će pozvati jednu od tri boje: Zelena će biti tamo gde su sada. Žuta će biti u sredini sobe i moraju se brzo prebaciti na sredinu. Crvena će biti suprotna strana prostorije, u tom slučaju moraju trčati sve do druge strane. Posljednje, jedno ili dvoje djece koja će doći u pravilan položaj ispadaju iz igre. Kada ostane polovina dece, dodajte još jedan „poziv“ koji je „prebacivanje“. To jednostavno znači da se mesto za crveno i zeleno menja. Dakle, ako su kod zelenog zida, a vođa kaže „prebaci zeleno“, trče do suprotnog zida jer je zid na kome je odjednom postao crven. Pobednik je poslednja osoba koja je ostala.

Šta to radim?

Tri osobe su izabrane da napuste sobu. Oni koji ostanu u sobi odlučuju se o događaju u životu koji se može odglumiti (kupanje bebe, prženje jajeta, zamena automobilske gume, pokretanje i vožnja automobila itd.). Prva osoba je pozvana nazad u sobu, a neko izvršava incident sa njima bez ikakvih reči. Ta osoba mora pokušati da pogodi šta se dešava i da to pokaže-odglumi drugoj osobi kad uđe, a on, zauzvrat, trećoj osobi koja mora da kaže šta se dogodilo.

Igra smeha

Cilj ove igre je da se svi smiju a da se VI ne smejete. Neka svi sede u krug okrenuti jedni prema drugima. Kad je neko na redu, oni moraju nešto da kažu ili odglume kako bi se svi ostali nasmejali. Ako se smejete onda ste ispali iz igre do sledećeg kruga. Poslednja osoba koja se ne smeje je pobednik u igri. Ova igra je jako zabavna!

IGRE U KRUGU

Igra kruga

Dvoje dece van kruga polako počinju trčati u smeru kazaljke na satu. Oni trče dok određeni vođa ne dodirne par ruku koji se drže u krugu. Te dvije osobe tada počinju trčati u smjeru suprotnom od kazaljke na satu, dok se originalni par kreće u smjeru kazaljke na satu. Prvi par nazad do kuće, otvoreni prostor, je siguran, a drugi par ide u smeru kazaljke na satu, tražeći drugi par koji će njihovo mesto.

Ribarska Mreža

Polovina dece su ribe, druga polovina mreže. Privucite one koji su mreža u uski krug i šapnite im tajni broj ili prstima signalizirajte broj. Kad saznaju broj, stoje u krugu držeći ruke visoko. Vođa im kaže da kada pozovu tajni broj, oni koji su mreža će brzo spustiti ruke da zatvore mrežu oko ribe. U međuvremenu, riba neprekidno trči u mrežu i izlazi ispod ruke onih koji su mreže. (oni ne mogu ostati izvan mreže samo 'da bi bili sigurni') Vođa zove različite brojeve dok se ne pozove tajni broj. One ribe zarobljene u mreži postaju deo mreže i bira se novi broj i igra se nastavlja. Promenite učesnike tako da oni koji su bili mreža za početak, imaju preokret u tome da budu ribe. Pobednik je poslednja ulovljena riba.

OPA

Počevši od broja jedan, svaki igrač se okreće da kaže sledeći broj, 1, 2, 3, 4. Umesto da kaže 5, sledeći igrač mora da kaže 'OPA'. Zatim se brojanje nastavlja, 6, 7, 8. Svi brojevi koji se množe 5 (kao što su 10, 15, 20, 25, 30, 35 itd.) Moraju biti zamenjeni sa "OPA". Igrač koji napravi grešku je izbačen. Pobednik je poslednja osoba u igri.

Čvorovi

Svi stoje okrenuti jedni prema drugima u svom krugu. Svi podižu levu ruku i uzimaju levu ruku nekog drugog preko puta njih. Onda podižu desnu ruku i uzimaju desnu ruku druge osobe u krugu. Ne smeju da drže ruke iste osobe ili osobe pored njih. Kada date reč, oni se moraju pokušati odvojiti (bez ikakvog puštanja ruku) i otvoriti se u veći krug. Neki mogu završiti okrenutim leđima ostatku grupe. Ne smeju puštati ruke drugih u bilo koje vreme tokom aktivnosti, iako mogu prilagoditi svoj stisak. Pobednik je prva ekipa koja je otvorila svoj krug.

Igra Slona

Definišite akcije za „pilot“ i „safari“. Kada vođa igre pokaže na dete i kaže „pilot“, dete glumi kao pilot aviona, a deca pored njega glume avion. Igrač je pokazao naočare formirajući krugove s rukama oko očiju. Osoba sa njegove leve strane levu ruku stavlja vodoravno na pod kao krilo. Osoba sa desne strane ispruži desnu ruku na desnu stranu kao krilo. Kada vođa igre pokaže igraču i kaže: "safari", igrači pantomimiraju slona. Osoba na koju će ukazati dodirne nos desnom rukom i ubaci levu ruku kroz petlju napravljenu desnom rukom, čineći ruku nalik prtljažniku slona. (Jednostavniji način bi bio da mu stavite desno rame na nos, dok ispruži desnu ruku.) Osoba sa leve strane stavlja levu ruku na levi bok, čineći slonovo levo uho. Osoba sa desne strane stavlja desnu ruku na desni kuk, praveći slonovo desno uho. Vođa igre može hodati po sobi, pokazujući na decu i bilo govoreći "pilot" ili "safari", a zatim broji naglas do 3. Ako onaj na koji je ukazao, a onaj sa njegove leve i desne strane odgovori pravilno (kao što je definisano) po brojanju 3, preživeli su "avanturu" i ostali u igri. Ako bilo ko od trojice ne zauzme odgovarajući stav, onda je ta grupa izgubila

Patka, patka, guska

Neka deca sede u krug. Jedna osoba je "to" i kreće se oko kruga lagano dodirujući svako dete po glavi govoreći "patka" (ili šta god da je pogodno za kulturu u kojoj se nalazite.) Kada dodirne jedno dete i kaže, "guska", ta osoba ustaje i juri drugo dete u krugu pokušavajući da ga označi pre nego što dođe do praznog mesta gde je dete sedelo. Ako osoba „ona“ dođe na prazno mesto i sedi pre nego što je označena, tada „guska“ osoba postaje „to“. Ako imate bočicu za prskanje, varijanta može biti osoba koja je „ona“ ima u sebi bočicu sa prskalicom i vodom. Dok se kreću okolo, kad kažu SAD, prskaju vodu po glavi osobe.

Vruć krompir

Neka svi budu u krugu. Neka neko svira gitaru ili CD dok prolaze vrećicu ili drugi predmeti oko kruga. Kad muzika prestane, (ili kažete „Zaustavi“), osoba koja ima predmet je izvan igre. Pobednik je poslednja osoba koja je ostala.

Grupne Igre

KOCKICE

Ova igra je najbolje igrati u grupi od oko 6-8 ljudi. Svakom igraču je dat list papira. Igrači su u krugu sa par kockica i olovkom u sredini. Izaberite igrača koji će prvi baciti kockicu. Svaki igrač se baca samo jednom da bi dobio 1 ili 6. Ako kocka nije pala na broj 1 ili 6, igrač mora da kockice prenese sledećem igraču. Kada igrač dobije broj 1 ili 6, igrač uzme olovku i počne da piše brojeve od 1 do 100 na svom papiru. Nakon što poslednji igrač baca i počne da piše, sledeći igrač odmah uzima kockice i pokušava da dobije 1 ili 6. Igra se nastavlja oko kruga dok sledeći igrač ne baci 1 ili 6. Taj igrač uzme olovku sa osobe koja piše, a zatim pokušava da upiše brojeve od 1 do 100 na svoj sopstveni papir. Pobednik igre je prva osoba koja je dostigla 100!

Muzičke Stolice

Malim tepihom ili limom ili papirom pričvrstite pod u krug kako se ne bi klizali. Koristite jednu prostirku manje nego ukupan broj dece. Za slušanje muzike koristite klavir ili kasetofon. Igrači se ređaju u krug, svaki pored tepiha. Kada muzika svira, deca hodaju u jednoj liniji po krugu. Kada muzika prestane, deca stoje ili sede u krugu. Uklonite jedan tepih i nastavite da igrate, uklanjajući jedan tepih sa svakim eliminisanim detetom dok ne ostanu samo dva igrača i jedna prostirka. Dvoje preostale dece su pobednici.

Nešto slično

Igrači se postavljaju kao gore nevedeno koristeći stolice. Osoba koja se nalazi u sredini kruga kaže nešto istinito o sebi ili u potrazi za nekim ko je sličan. Na primer, mogao bi da kaže: „Imam dva brata, ili, volim da igram fudbal“, ili, nikada nisam posetio glavni grad.“ Svako u krugu koji je sličan mora se preseliti u drugu stolicu. Osoba u sredini pokušava da sedi u praznoj stolici. Možete nešto zbog čega će skoro svi promeniti mesta, poput „Danas nosim cipele“. Osoba koja sada ne nađe mesto mora smisliti nešto da bi našla nekoga sličnog.

Nastavi Rečenicu: Dajte učenicima početnu rečenicu (Bio je kišni dan u Leskovcu.) Sledeće dete smišlja i izgovara sledeću rečenicu a koja je nastavak prethodne. I tako se igra nastavlja od osobe do osobe.

Izvuci

Za svaki tim će vam trebati prazan papir i olovka ili hemijska, a ako je vani, štap i pesak da biste ucrtali. Formirajte četiri tima u različitim uglovima igrališta. (Četiri do osam ljudi u timu je idealno.) Vođa stoji u sredini sobe sa spiskom predmeta koji će se crtati. Predmeti moraju biti jednostavni za malu decu, na primer: kuća, čovek, žena, drvo, sunce, mesec, zmija, ptica. Za stariju decu mogu biti izazovniji! Igra započinje tako što svaka grupa pošalje jednu osobu vođi koja šapuće svima četvorici istovremeno šta oni treba da nacrtaju. (Ovo je jedini put da im se objekat istovremeno kaže). Deca se vraćaju u svoje grupe i počinju da crtaju predmet. Oni ne smeju da govore, niti pišu brojeve, slova ili reči, niti rade bilo šta od toga. Kada neko tačno pogodi šta je crtano, sledeća osoba u timu istrči napolje i kaže vođi šta je nacrtano. Vođa proverava listu i daje sledeći predmet koji treba da se izvuče i tako dalje, sve dok tim ne dođe do kraja. Pobednik je prvi tim koji je izvukao i tačno pogodio sve objekte na listi koju je vođa napravio. Varijacija je u tome da deca to rade, a ne da crtaju.

Nađi - Donesi

Neka deca budu podeljena u četiri grupe. Vođa kaže neštogrupe trebaju da mu donesu. primera radi nekog ko nosi crveno ili donesite cipelu, čarapu, travu, najveću osobu koju sprovodi ostatak tima, dve cipele vezane zajedno, komad papira, lišće, dečak star 10 godina, novčić, nečija kosa - traka, vođa itd.) Prva osoba koja je došla do vođe sa predmetom dobija bod za svoj tim. Zatim se traži sledeća stavka i tako dalje. Pobednik je ekipa sa najvišim rezultatom.

Glupi Telefoni

Poređajte sve učesnike. Zamislite frazu koja ide zajedno sa lekcijom dana i šapnite je prvoj osobi do vas. Zatim neka ta osoba šapne sledećem i tako dalje niz red. Pogledajte s kojom rečenicom ćete završiti u odnosu na ono što je započeto.

Čuvam Ti Ledja

Deca su u parovima dva po dva i sede okrenuti leđima. Neka im zavežu ruke, a zatim neka pokušaju da ustanu. Za to je potrebna saradnja i timski rad. Pokušajte sa 4 osobe nakon što su uspele sa dve osobe.

Smrdljive noge

Svi skidaju obuću i stavljaju ih u sredinu, a onda se sva obuća pomeša. Priuštite sebi smeh i pogledajte koliko dugo će svima trebati da pronađu svoju obuću.

Smejte Se Puno

(proverite da li je u redu da se deca ovako dodiruju pre igranja)

Svi leže jedan pored drugog. Prva osoba položi ruku na stomak osobe pored njih i kaže: „Ha“. Ta osoba tada stavlja ruku na osobu pored i kaže: "Ha, Ha." Sledeća osoba čini isto, osim što kaže tri puta „ha-ha-ha. Ako se igrač nasmeje ili nije rekao haha onoliko puta koliko je trebao oda je ispao iz igre.

Veverice I Drveće

Ovo je sjajan nekonkurentski ledolomnik. Za početak podelite grupu na male grupe od po tri osobe. (bilo ko koji ostane, biće spreman da nađe mesto kada akcija započne) dve od tri osobe će sastavljati svoje ruke ostavljajući razmak između njih. Oni su drvo. Treća osoba, koja zauzima prostor između ruku one dve osobe koji formiraju drvo, je veverica.

Vođa igre viče:

1. "Veverice u svoje drvo" osoba koja je veverica mora napustiti svoje stablo i potražiti novi par koji formira stablo i ući u drvo ulazeći pod njihove spojene ruke u razmak između njih. Oni koji su drveće miruju na svojim mestima.
2. "Drveće nađite veverice", par se drži za ruke, jer drvo mora napustiti svoju vevericu i potražiti drugu vevericu koja će ući između njih. Sve veverice moraju mirno stajati na svojim mestima.
3. „Požar u šumi“ sve početne grupe od po tri osobe su raspuštene i svaki od učesnika mora formirati nove grupe od po tri s novim partnerima (dve čine drvo i jedna veverica između njih.)

Skini šešir

Za ovu igru potreban je šešir. Dajte šešir jednom igraču. Jednom kada mu je na glavi, ne sme ga dodirnuti. Na signal "SAD", svi ostali igrači jure onog koji je nosio kapu i pokušavaju da ga ugrabe sa glave. Kada neko to učini, svi igrači bi trebalo da se "smrznu" i broje do pet polako dok igrač sa šeširom nastavlja da beži. Na kraju igre dodelite nagradu onima koji su šešir nosili najduže ili su je imali najčešće.

PRIJATELJSKE IGRE

Biblijski kviz

Trebaće vam lista pitanja i neko ko će pisati rezultat. Formirajte od 2 do 4 ekipe, sedeće u redovima, najmlađi napred, najstariji pozadi. Pitanje se postavlja prvom detetu ili u ovo slučaju najmlađem detetu i pitanje je za sve timove. Prvi koji diže ruku može da odgovori. ako ispravno odgovore, dobiće poen za svoj tim. Sledeće pitanje je za drugo dete u svakome timu i tako dalje. Obavezno pripazite da pitanja budu nešto što ste nedavno pokrivali u vašem učenju. Pobednik je ekipa sa najvišim rezultatom.

Lančano trčanje

Trebaće vam 4 mesta markera (može biti stolica ili vođa) Neka deca budu u četiri jednake ekipe s najmanjom decom napred, i najvišom nazad (najviše deset u ekipi). Pri reči "SAD" prvi igrač se kreće oko obeleženog mesta i vraća se do svog tima i ide skroz nazad. Dok prolazi, dodiruje sledećeg (koji tada počinje da trči) dok se vraća na kraj tima. Igra se zaustavlja kada se prvi trkač vrati na čelo tima. Pokušajte da trče unazad; skaču ili preskaču. Neka nose predmet sa sobom i prosleđuju ga pre nego što se sledeći pokrene. Druga varijanta je kada prva osoba trči nazad do svoje linije, umesto da ide do kraja, oni hvataju ruku za sledeću osobu i pokreću je zajedno. Kada se vrate, dobiju sledeću osobu i tako dalje dok se njihov celokupni tim ne spoji i oni trče oko markera i nazad.

Pravo Naređenje

Neka se timovi porede po ispravnom abecednom redu prema imenima. , Andrija, Bojan, Petar itd. Trebalo bi da pređu na zapovest Andreje, pa onda na zapovest Bojana, Petra itd. Kada tim to uradi trebalo bi da sednu. Pobednik prvi tim sa svima u pravom redosledu. Varijacija može biti korišćenje meseca rođenja ili prezimena.

Dvostepeno kopiranje.

Označite početnu liniju i liniju skretanja. Svaki igrač ide do linije i vraća se koristeći dva različita koraka; svaki put. Mogli bi trčati i skakati unazad ići pa onda trčati ili kako god žele.

Štap

Neka neko bude na drugom kraju, držeći štap uspravno. Učesnici moraju trčati do štapa, dodirnuti ga glavom, obilaziti oko štapa 3 puta i trčati nazad. Ideja jeste vrtoglavica da se ne možete brzo vratiti na početnu liniju.

IGRE U TIMOVIMA

Golubovi i orlovi

Označite tri paralelne linije, jednu niz sredinu prostora za igru i dve duž suprotnih strana područja da biste označili sigurnosne zone. Timovi se ređaju na obe strane središnje linije, okrenuti jedan prema drugom. Jedna ekipa nosi ime Golubovi, a druga su Orlovi. Ako vođa pozove „golubove“, tim se mora okrenuti i otrčati natrag u svoju bezbednosnu zonu sa orlovima u potrazi. Ako Orao označi goluba, označeni igrač menja timove i postaje orao. Ako vođa igre pozove „Orlovi“, Orlovi moraju da istrče u svoju bezbednu zonu, dok Golubovi pokušavaju da ih dotaknu. Kada su svi igrači dotaknuti-markirani ili su u bezbednosnoj zoni, vođa igre vraća ih u sredinu sobe. Igra se nastavlja sve dok jedan od timova nije eliminisan.

Trka Brze Zamene

Obično se igra u dvorani, za ovu igru su potrebne 2 jednake ekipe. 1 tim klekne u red kroz sredinu sobe, osiguravajući da ima dovoljno prostora da ljudi trče oko njih. Oni moraju klečati u obrascu da jedan igrač bude okrenut u jednom pravcu, a zatim sledeći okrenut u drugom pravcu. Drugi tim mora da trči oko grupe igrača u sredini. 1 igrač iz ekipe koja kleči izabran je da bude "to-taj". Moraju proganjati drugi tim okolo - ako obeleže igrača, taj igrač tada odlazi. U bilo kojoj fazi igrač „taj-to“ može dodirnuti igrača koji kleči na leđima i zameniti ih. Igrač koji kleči mora izaći onako kako je okrenut, a igrač ih ga mora dodirnuti od pozadi.

Hvatač Kačketa

Trebat će vam kačket ili neki drugi predmet. Dva jednaka tima stoje jedan nasuprot drugog. Dajte im brojeve 1, 2, 3 itd. Svako dete se takmiči sa detetom koje ima isti broj u suprotnom timu. Kada vođa kaže neki broj, igrači s tim brojem trče da uzmu kapu i pokušavaju da je vrata u svoju liniju, a da ih drugi igrač ne dotakne. Igrač koji uspe, zaradi jedan bod za tim. Međutim, ako protivnik, igrač dodirne drugog igrača dok drži kapu, drugi tim će dobiti poen. Igrači se vraćaju na svoje mesto u liniji i onda ide drugi broj. Pobednik je tim koji prvi osvoji 10 bodova.

IGRE PADOBRANCA

Talasi

Svi sigurno drže padobran oko ivica. Neka deca prave male i velike talase.

Mačka i miš

Praviti talase. Jedna osoba je označena kao mačka, a druga je miš. Mačka pokušava uhvatiti miša dok puze ispod padobrana. Miš je siguran ako dođe do druge strane.

Unazad

Svi se čvrsto drže padobrana i kad ti izgovoriš SAD, svi se nagnu unazad.

Potera

Podeli grupu na dva tima. Baci dve različite lopte na padobran, po jednu koja je određena za svaki tim. Pokušajte da loptu drugog tima izbacite padobranom. Čija lopta ostane u padobranu bude pobjednik.

Promenite mesta

Brojite djecu 1, 2, 3, itd. Napravite talase odozgo. Kada dosegnete vrhunac velikog talasa, pozovite 2 broja. Moraju da razmenjuju mesta pre pada padobrana.

Zameniti

Ovo je varijacija Promene mesta. Obrojite decu u krugu, recimo jedan do šest. Podignite kanal, i kada to budete učinili po treći put onda recite broj, ta deca moraju da razmenjuju mesta ispod nadstrešnice pre nego što padne na zemlju. Treba im poručiti da se kreću prema prazninama, drže oči otvorene i pokušavaju da izbegnu nalet jedno na drugo. Pazite da oni koji ostanu oko ivice dopuste da nadstrešnica padne, a ne da je snažno povlače.

Muve

Nekoliko malih loptica postavljeno je na padobranu. Pokušajte da sve muve-lopte skaču sve više i više mašući padobranom sve jače i jače.

Hvatač

Svi sede na zemlji (noge ispružene ispod padobrana) držeći se padobrana. Jedna osoba glumi životinju koja puzi ispod padobrana dok se kreće gore-dole. Kad povuku za noge jednu osobu i odvuku je u unutrašnji krug, tada ta osoba postaje hvatač i pokušava druge da odvuče u središte. Varijacija je u tome da neko izvana bude spasilac i pokuša da spreči osobu da ga ne uhvati napadač.

Voćna salata:

Umesto da davanja brojeva, svakoj osobi se nasumično daje ime nekog voća. (dajte 4 opcija voća i ljudi postanu ono koje je njihovo najdraže voće.) Kada pozovete voće, svaka osoba mora ići ispod padobrana i razmeniti mesta sa drugom osobom. Kad viknete: „Voćna salata“, svi moraju razmeniti mesta.

Odskakujuće lopte

Nadstrešnica je čvrsto zategnuta u visini grudi sa 2 ili 3 kuglice na površini. Neka troje ili četvoro dece koja sede ispod nadstrešnice pokušaju da ispucaju loptice, dok ostala pomeraju padobran gore-dole.

Marija Ide Unaokolo

Okrenite čaršaf tako da ga držite samo jednom rukom. Hodajte, skakajte, skačite, preskačite držeći ga. To liči na Mariju koja ide unaokolo.

LOPTE

Vruće

Everyone Lopta se prenosi ili baca što je brže moguće od jedne osobe do druge. Kad vođa kaže STOP, osoba koja drži loptu mora sesti. Opcija je da se nekoliko lopti istovremeno kreće.

U Sredini

Vođa je usred igrališta. Bacajući loptu na osobu, grupa pokušava prevariti vođu i dodirnuti ga. U ovoj igri bi se moglo koristiti i nekoliko lopti. Ako osoba u sredini uhvati loptu, i dalje je na sigurnom.

Ohrabrujemo vas da pokušate svaku od ovih igara. Verujemo da će vam biti na blagoslov kako bi smo kroz igre širili Carstvo Božije i Ljubav Isusovu medju decom. Neka vas Gospod blagoslovi i vodi u svemu što činite.