

Нансен Дијалог Центар Скопје

# 101 игра

лесни, интересни и забавни  
игри за сите



Сонај Билал • Биљана Крстеска - Папиќ • Осман Емин

# 101 игра

**Издавач**

Нансен Дијалог Центар Скопје ул. Бахар Моис 4, 1000, Скопје

**Наслов на публикацијата**

101 Игра - лесни, интересни и забавни игри за сите

**Автори**

Сонај Билал, Биљана Крстеска-Папиќ Осман Емин

**Уредник**

Ветон Зеколи

**Лектор**

Александар Доневски

**Електронска реализација**

Ване Рујков

Copyright © 2022 Нансен Дијалог Центар Скопје Прво издание 2022 година

**CIP – Каталогизација во публикација**

Народна и универзитетска библиотека „Св. Климент Охридски“, Скопје

XXXXXXXXXXXX-XXXXXXX

101 Игра / Сонај Билал, Биљана Крстеска-Папиќ Осман Емин - Скопје:

Нансен Дијалог Центар, 2022. – 116 стр.; 101 илустрации, 17x24 см.

ISBN-XXXXXXXXXXXX-XXXXXXX

COBISS.MK-ID XXXXXXXX

Сонај Билал • Биљана Крстеска - Папиќ • Осман Емин

# 101 игра

лесни, интересни и забавни игри за сите

Скопје, 2022

## СОДРЖИНА

Вовед .....	7
1. Таинствена кошница .....	8
2. Меморија .....	9
3. Сложувалка .....	10
4. Магична кутија .....	11
5. Топло-ладно .....	12
6. Секој на своето место .....	13
7. Препознај по... .....	14
8. Ден-нок .....	15
9. Совладај ги пречките .....	16
10. Мало - средно - големо .....	17
11. Откриј го натрапникот .....	18
12. Музичко столче .....	19
13. Откриј ги разликите .....	20
14. Смешна поза .....	21
15. Ха ха ха .....	22
16. Црвенката и волкот .....	23
17. Јованче и Марика .....	24
18. Што запомни од сликата .....	25
19. Пилот и контролор на лет .....	26
20. Расипан телефон .....	27
21. Продолжи ја приказната .....	28
22. Низа од зборови .....	29
23. Игри со балон .....	30
24. Мрежа .....	31
25. Хулахоп .....	32
26. Импулс .....	33
27. Огледало .....	34
28. Грб со грб .....	35
29. Гасеница .....	36
30. Човек до човек .....	38
31. Дува ветер за... .....	39
32. Нареди се... .....	40

33. Автобус .....	41
34. Следи го лидерот .....	42
35. Оркестар .....	43
36. Сообраќајни знаци .....	44
37. Фарма .....	45
38. Делови од телото .....	46
39. Приказна за моето име .....	47
40. Име и движење .....	48
41. Име и навивање .....	49
42. Брзо - бавно - тивко - гласно .....	50
43. Напред - назад - лево - десно .....	51
44. Џртање портрет .....	52
45. Слонче .....	54
46. Број до 10 .....	56
47. Бум и бам .....	57
48. Слушај внимателно .....	58
49. Скулптура .....	59
50. Ракување .....	60
51. Автограм .....	60
52. Оди како по... .....	62
53. Кој сумjac? .....	63
54. Мој остров .....	64
55. Име со слог .....	65
56. Кула .....	66
57. Откриј го чувството .....	67
58. Невидлив пријател .....	68
59. Јазол .....	69
60. Претставување во пар .....	70
61. Атом .....	71
62. Најди го своето семејство .....	72
63. Пренеси го цртежот .....	73
64. Без да падне .....	74
65. Мојата светлина .....	75
66. Игри со топче .....	76
67. Брод и карпи .....	77

## ВОВЕД

„Играта е, сигурен сум, во срънта на севкупното творештво, не само на литературното, уметничкото, туку и на научното.“

Љ. Рицумовик

Основните постулати на интеркультурното образование: емпатија, солидарност, помагање, почитување, поддршка и споделување, најлесно можат непосредно и континуирано да бидат промовирани низ разновидни игровни ситуации.

Играта е една од клучните алатки на интеркультурните воспитно-образовни интересенции, без оглед на возраста на учениците. Таа поттикнува на спонтано развивање на меѓусебната комуникација; носење на заеднички одлуки; надминување на одредени предизвици; споделување на идеи, предлози, реквизити; меѓусебно помагање и поддржување во реализирањето на игровите елементи; сензибилизирање за потребите, чувствата, очекувањата на соиграчите; почитување на групните правила, задачи и улоги.

Игрите се неисцрпан извор на мноштвото можности за вклучување на разновидни дидактички елементи, што им овозможува лесно да се вградат во различни воспитно-образовни содржини. На тој начин, игрите стануваат важен двигател на наставниот процес, внесувајќи интеракција, мотивација, радост и позитивно расположение помеѓу сите нејзини учесници.

Со цел на поддршка на разновидни игровни иницијативи и активности, направен е избор на 101 игра. Веруваме дека тие може лесно да бидат адаптираны и за училишни и за семејни услови, па токму затоа оваа ризница на игри е креирана за сите воспитувачи, наставници, стручни соработници, но и родители, ученици и други љубопитници.

Понудените игри не се ограничени со класификацији во различни категории, на пример, како игри за опуштање, игри за зајакнување на соработката, игри за подобрување на концентрацијата итн., бидејќи со различни модификации лесно може да преминат од една категорија во друг вид на игровна активност.

Веруваме дека овие 101 игра ќе бидат поттик за безброј игровни активности во различни амбиенти, но секогаш со позитивен и весел предзнак.

Тим за едукација при НДЦ Скопје

68. Иноватори .....	78
69. Големо - мало .....	79
70. Движење .....	80
71. Допри нешто .....	81
72. Змија .....	82
73. Инспиративен постер .....	83
74. Најди ги своите чевли .....	84
75. Препознај ме .....	86
76. Кошница со бонбони .....	87
77. Игри со пантомима .....	88
78. Супермаркет .....	89
79. Пофалба за...	90
80. Наше бинго .....	91
81. Откриј ја пораката .....	92
82. Тоа сум јас .....	93
83. Игри за опуштање .....	94
84. Поздрави од различни култури .....	96
85. Поздрави во круг .....	98
86. Зајак и желка .....	99
87. Прошетка .....	100
88. Семафор .....	101
89. Сателити околу планети .....	102
90. Петар Пан .....	103
91. Показалец и нос .....	104
92. Тип-топ .....	105
93. 1, 2, 3 .....	106
94. Штафета .....	107
95. Над земја .....	108
96. Машина за пишување .....	109
97. Патувачка на свемка .....	110
98. Престилка со приказна .....	111
99. Месечев кратер .....	112
100. Поглед низ .....	113
101. Конче по конче - волница .....	114
Литература .....	116

## 1. ТАИНСТВЕНА КОШНИЦА

За оваа игра децата треба да стојат или да седат во круг. Потребна е кошница која е покриена и во која се наоѓаат еден или повеќе предмети коишто се во корелација со актуелната тема. Децата треба да ја пренесат кошницата од рака на рака, додека во заднината свири музика. Кога ќе се прекине музиката, треба да застане и пренесувањето на кошницата. Детето кај кое е кошницата во моментот кога ќе се прекине музиката треба да ја стави раката внатре и со допир да се обиде да погоди за кој предмет/и станува збор.

### Препораки:

*Внимавајте играта да биде брза и динамична.*

*Не ставајте многу предмети внатре и почесто запирајте ја музиката.*

*Играта може да се реализира и со помош на кутија, вреќа и сл.*



## 2. МЕМОРИЈА

Подгответе парови на картички кои од внатрешната страна ќе имаат одреден симбол или цртеж, а од надворешната страна број или друг симбол. Со картичките покријте ја големата илустрација која е поврзана со темата на денот. Ученикот избира две картички. Ако картичките се исти, односно со ист цртеж или симбол во внатрешната страна, тогаш тие се отстрануваат, а доколку картичките не се исти, тие повторно се превртуваат како што биле. Игратата завршува кога ќе се отстранат сите парови на картички и ќе се открие големата илустрација. Или пак кога учениците од полуоткриена илустрација ќе погодат за што станува збор без да се отстранат сите парови.

### Препораки:

*Внимавајте симболите и цртежите кои ќе бидат од надворешната и внатрешната страна на картичките да бидат соодветни на возраста на учениците. Тие треба да имаат соодветни димензии со цел да бидат видливи за сите.*

*Бројот на парови на картички зависи од големината на илустрацијата којашто се покрива.*



### 3. СЛОЖУВАЛКА

За оваа игра треба да се наредат повеќе исецкани делчиња на тој начин што ќе се добие една целосна илустрација/цртеж/фотографија, која ќе биде поврзана со темата на денот.

#### Препораки:

*Играта може да се организира во повеќе помали групи од 4-5 члена или во една поголема група, но во тој случај треба да се подготви сложувалка која ќе биде поголема и ќе има повеќе делчиња за спојување. Пожелно е делчињата за спојување да бидат подготвени од подебела хартија или од картон.*

*Димензијата и бројот на делчињата кои ќе бидат користени за сложувалката треба да бидат соодветни на возрастта на учениците (пример: за помали деца, сложувалката треба да се состои од помал број на делчиња).*



### 4. МАГИЧНА КУТИЈА

Играта „Магична кутија“ е едноставна но ефективна воведна игра за запознавање, соодветна како за помали, така и за поголеми групи.

Учениците треба да стојат наредени во круг. Наставникот треба да помине кај секој ученик со кутија во која се наоѓаат ливчиња со различни прашања. Секој ученик треба да извлече едно ливче. Откако сите ученици ќе извлечат прашање, може да се продолжи со давање одговори на нив.

Прашањата можат да бидат разновидни, како на пример:

- Каква музика слушаш?
  - Која ти е омилена храна?
  - За која фудбалска екипа навиваш?
  - Кој ти е омилен звук?
  - Како се релаксираш?
  - Која е најдобрата одлука што некогаш си ја донел/а?
  - Која карактеристика најмногу ја цениш кај другите?
  - Кој ти е омилен писател?
  - Која боја најмногу ја сакаш?
  - Што сакаш повеќе, ден или ноќ? Зошто?
  - Кој е најдобриот совет што некогаш си го добил/а?
  - Без кој предмет не би можел/а да живееш?
- ...итн.



## 6. СЕКОЈ НА СВОЕТО МЕСТО

### Препорака:

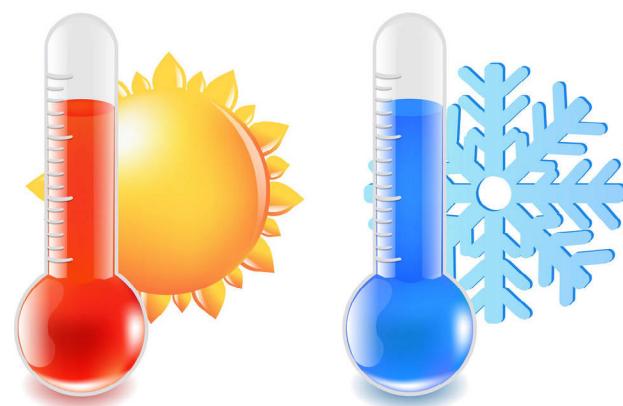
Доколку работите со многу голема група, играта може да ја реализирате со две посебни подгрупи истовремено. Секој ученик во рамките на својата подгрупа го споделува својот одговор. На крајот, откако сите ученици во двете подгрупи ги даде своите одговори, поделете ги подгрупите на два и измешајте половина од учениците од првата подгрупа со половина од учениците од другата подгрупа и продолжете со уште еден круг нови прашања.

Внимавајте прашањата да ви бидат подготвени од претходно и да бидат соодветни на возрастта и на интересите на учениците.

## 5. ТОПЛО-ЛАДНО

За целите на оваа игра, еден или двајца ученици излегуваат надвор од училиницата. Останатите, заедно со наставникот, во училиницата кријат еден предмет којшто е во корелација со темата на денот. Кога учениците од надвор ќе влезат во училиницата, останатите со инструкции *топло-ладно* ги насочуваат кон скриениот предмет.

Кога учениците ќе бидат близку до скриениот предмет, останатите гласно ќе викаат *топло*, а кога ќе бидат подалеку, останатите ќе викаат *ладно*.



Подгответе бецови со различни бои на кои ќе бидат претставени различни превозни средства, како автомобил, камион, автобус, воз и сл. Според бројот на ученици во класот, секое превозно средство и боја нека биде претставено 4 до 5 пати (на пример: 4 црвени бецови со автомобил, 4 жолти бецови со автобус, 4 зелени бецови со воз итн.) Бецовите поделете им ги на учениците по случаен избор.

На знакот на наставникот децата се движат слободно низ просторијата и ги имитираат звуците на превозните средства. На знакот стоп, секој ученик треба да го најде своето место за застанување, односно својата гаража според бојата на бецот. Гаражи претставуваат поголемите листови во боја поставени на земја. При секој следен круг наставникот го менува местото на листовите на земја, така што учениците секојпат треба одново да ја најдат својата гаражка.

Играта може да има неколку варијации. Учениците можат да влечат бецови со пеперутки во различни бои. Додека свири музиката, учениците се движат слободно низ просторијата имитирајќи го летот на пеперутките. Кога ќе се прекине музиката, секој ученик треба да застане кај цветот со боја на пеперутката којашто ја носи. И при секој нареден круг наставникот го менува местото на цветовите на земја.

Истото може да се направи и со бецови со бубамари, при што учениците треба да застанат кај бубамарата којашто има ист број на точки како и бубамарата што ја носат.

Играта може да се реализира и со бецови со зајачиња, птици, жаби и сл., со тоа што ќе се приспособат движењата и музичката точка.



## 7. ПРЕПОЗНАЈ ПО...

Во зависност од целта која сакаме да ја постигнеме, играта „Препознај по...“ може да се реализира на неколку начини.

За оваа игра учениците можат да стојат или да седат во круг или пак да бидат организирани во неколку помали групи.

Учениците може да имаат задача да препознаат одреден звук, како: музика, музички инструмент, јазик, звук од некоја машина, апарат, превозно средство, животно и сл., во зависност од темата којашто се обработува.

Во однос на препознавање по *вкус*, учениците можат да се обидат со врзани очи да препознаат различни вкусови (благо, солено, горчливо, кисело), пробувајќи различни прехранбени артикли или пак да погодат за кој прехранбен артикел станува збор (на пр. чоколадо, портокал, локум и сл.)

На ист начин може да се реализира и препознавањето по *мирис*, при што учениците би препознале одредени цветни миризби, овошје, зчини или одредени прехранбени артикли со поинтензивен мирис (на пр. оцет, чипс и сл.)

Препознавањето по *допир* може да се реализира на ист начин како играта *Таинствена коиница*, при што учениците со допир би препознале различни предмети, видови хартија, текстил и сл., во зависност од темата на денот.



## 8. ДЕН-НОЌ

За оваа игра учениците треба да ги следат инструкциите на наставникот. Наставникот одлучува како и со кои инструкции ќе се реализира играта. На пример, ако наставникот каже *ден*, учениците треба да станат, ако каже *ноќ*, треба да седнат. Или, со мала варијација, може на зборот *ден* да седат исправени, додека на зборот *ноќ* да се наведнат врз клупата.

Инструкциите може да се приспособат според темата којашто се обработува, така што наместо *ден-ноќ* може да се користат инструкции како: *горе-долу, лево-десно, внатре-надвор, брзо-бавно* и сл.



## 9. СОВЛАДАЈ ГИ ПРЕЧКИТЕ

За оваа игра учениците можат да се организираат во помали групи.

Секој ученик од групата треба да совлада одредени пречки за да стигне до целта поставена во просторијата. Како пречки наставникот може да постави различни предмети, играчки, столче, клупа, хулахоп и сл. Притоа, тој треба да им објаснува на учениците како да се совлада секоја од пречките; на пример, одредени пречки треба да се совладаат со прескокнување, други со трчање, трети со противнување итн.

Во зависност од темата којашто се обработува, учениците може да имаат за задача да пренесуваат различни предмети преку пречки. На пример, тие може да бидат во улога на поштар и да пренесуваат писмо или пакет преку пречки за да стигнат до поштата, односно крајната цел или да бидат во улога на некое животно кое треба да стигне до своето живеалиште или семејство кое се наоѓа од другата страна на пречките и сл.

**Забелешка:**

*Игратата може да се игра и надвор од училишните простории.*

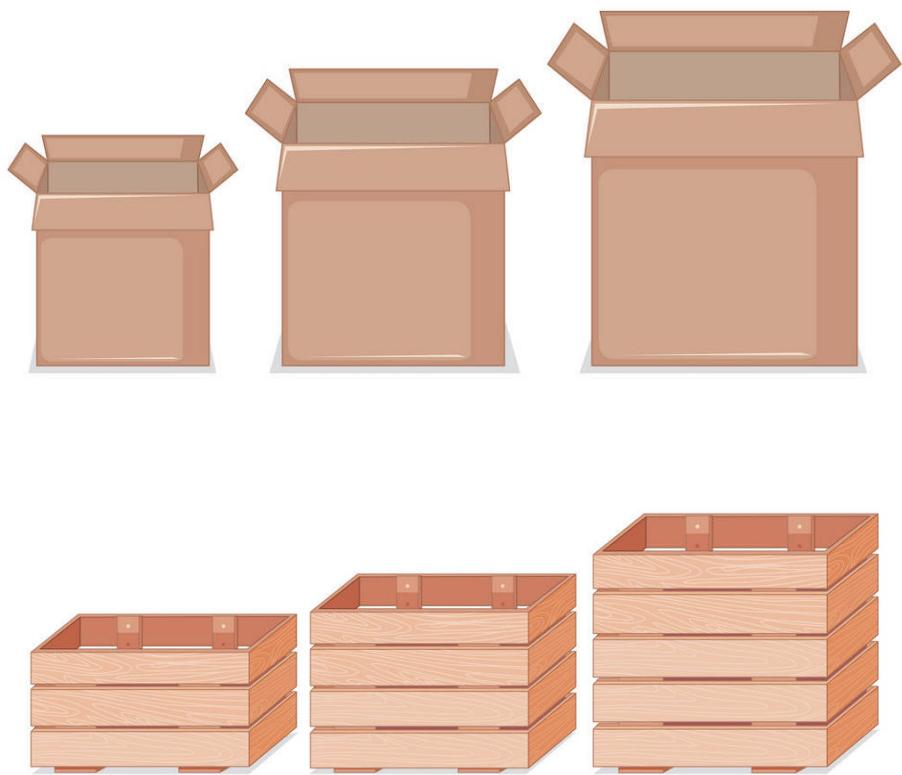


## 10. МАЛО – СРЕДНО – ГОЛЕМО

Учениците се седнати во круг и додека свири музика пренесуваат од еден на друг кутија во која има предмети со различна големина. Кога ќе се прекине музиката, ученикот кај кој се наоѓа кутијата треба да извади еден предмет од кутијата и според големината да го смести во една од трите категории или групи: група со предмети кои се мали, средни или големи. Игратата продолжува сè додека не се извадат сите предмети од кутијата.

**Препорака:**

*Наставникот треба да даде јасни инструкции и да го даде првиот пример како се врши задачата со тоа што ќе става по еден мал, среден и голем предмет во соодветните групи.*



## 11. ОТКРИЈ ГО НАТРАПНИКОТ

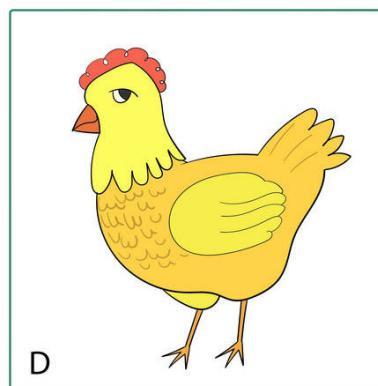
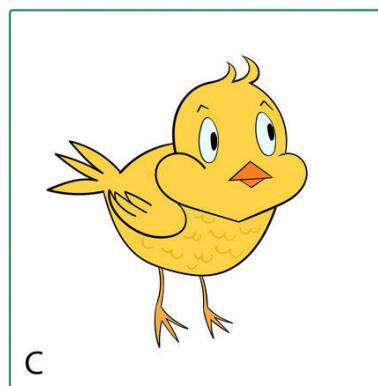
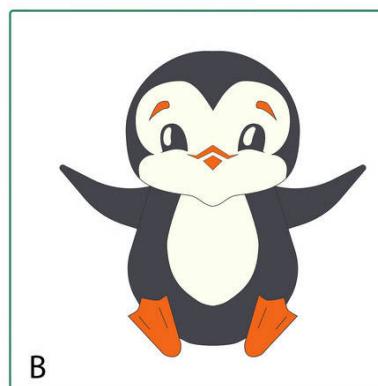
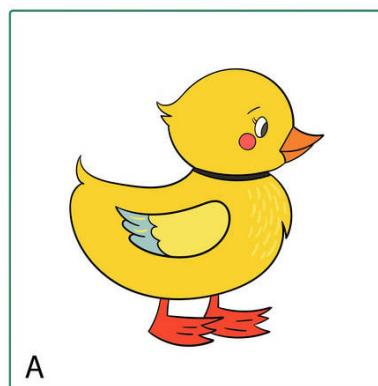
Учениците имаат задача да откријат кој цртеж, предмет и сл. е различен од другите кои претставуваат една група или категорија.

Наставникот може да подготви одредени купови со предмети од иста категорија и да побара од учениците да го издвојат предметот којшто не припаѓа на групата.

Истото може да се направи и во вид на работно ливче на кое учениците ќе го заокружат цртежот/сликата коишто не припаѓаат на низата или на категоријата.

**Препорака:**

Предметите и цртежите што ќе се користат за оваа игра треба да бидат соодветни на возрастта на учениците.



## 12. МУЗИЧКО СТОЛЧЕ

Започеток на оваа игра потребни се столчиња колку што има ученици во групата. Столчињата се редат во круг на тој начин што седиштето од столчето е ставено од надворешната страна на кругот. На дадена музика учениците се движат и играат/танцуваат околу столчињата. Кога ќе се запре музиката, учениците треба да седнат што побрзо на некое столче. Во секој следен круг на играта, при запирањето на музиката бројот на столчињата се намалува за еден. Учениците коишто ќе останат без столче излегуваат од играта. Играта завршува кога на крајот ќе останат еден или двајца играчи.

**Варијации:**

Една можна варијација на играта е да се охрабрат учениците кои ќе останат без столче брзо да најдат и да споделат столче со некој друг соученик, односно да седнат заедно 2-3 ученици.

Целта е на крај сите ученици да најдат опција како ќе застанат заедно на мал број на столчиња.



## 14. СМЕШНА ПОЗА

### Препораки:

За оваа игра е потребен простор којшто е доволно голем за да може да се наредат столчињата во круг и да се движат учениците околу нив (од надворешната страна). Исто така, се препорачува користењето на музичка нумера која е поритмична, за играта да биде подинамична и да се создаде една позитивна и забавна атмосфера.

Доколку групата на ученици е побројна, на секое запирање на музиката може да се извадат по 2-3 столчиња, за да не се развлече играта, односно да се сочувва нејзината динамика.

## 13. ОТКРИЈ ГИ РАЗЛИКИТЕ

На учениците покажете им низа на повеќе илустрации поврзани со темата на денот којашто се реализира. Ако, на пример, имате низа од пет илустрации, едната од нив нека се разликува според некој одреден детаљ, како на пр.: позицијата на предметот, неговата боја, големина и сл. Охрабрете ги учениците да ги откријат разликите и да ги аргументираат своите одговори.



## 15. ХА-ХА-ХА...

Учениците се редат во круг за да можат да се видат меѓусебно (може да стојат или да седат). Првиот ученик од кого започнува играта има за задача еднаш да каже ХА, вториот ученик ја продолжува играта со тоа што двапати го кажува истото: ХА-ХА, третиот го кажува трипати: ХА-ХА-ХА..., четвртиот четирипати, петтиот петпати итн., сè до последниот ученик. Како инструкција на учениците може да им се каже дека треба точно да избројат и да се обидат да не се насмеат. Секако дека тоа ќе биде многу тешко бидејќи играта ќе предизвикува смеене, а кога ќе се случи тоа, важно е да биде дозволено и поддржано бидејќи создавањето на позитивна атмосфера во групата е и главната цел на оваа игра.

*Варијација:*

*Наместо ХА-ХА-ХА... може да се употребат и други звуци, како на пр. БРМ-БРМ-БРМ... и сл.*



## 16. ЦРВЕНКАПА И ВОЛКОТ

Еден ученик/ученичка е во улога на волкот, додека другите ученици се во улога на Црвенкапа и ја имитираат преку движење, скокање, собирање цвеќиња, трчање и сл. На знакот даден од страна на наставникот/наставничката (плескање со рацете или сл.), ученикот/ученичката во улога на волкот, којшто претходно бил седнат во еден агол од просторијата, почнува да трча и се обидува да фати некој од учениците во улога на Црвенкапа. Ученикот/ученичката којшто ќе биде фатен/а ја презема улогата на волкот. Играата се повторува неколку кругови.



## 17. ЈОВАНЧЕ И МАРИКА

Еден/а ученик/ученичка е во улога на вештерка која седи на столче во еден агол од просторијата, додека другите ученици се во улога на Јованче и Марика. За оваа цел, учениците коишто се во улога на Јованче и Марика се делат во парови, се држат за рака и се движат слободно низ просторијата, скокаяќи, трчајќи лесно и сл. На знак на наставникот/наставничката, ученикот/ученичката во улога на вештерката станува од столчето и се обидува да фати некое дете најбрзо што може. Првото дете што ќе биде фатено ја презема улогата на вештерката.



## 18. ШТО ЗАПОМНИ ОД СЛИКАТА?

На учениците им се прикажува одредена илустрација или фотографија, којашто е поврзана со темата на денот. Истата се прикажува околу 10-15 секунди. Учениците се охрабруваат да запомнат што е можно повеќе ликови и детали од тоа што го гледаат. Потоа илустрацијата или фотографијата се покрива и од учениците се бара да кажат што е можно повеќе податоци и информации во врска со тоа што претходно го гледале.

На крајот, илустрацијата или фотографијата повторно се покажува, со цел учениците самостојно да проценат колку точни одговори дале.



## 19. ПИЛОТ И КОНТРОЛОР НА ЛЕТОТ

За целите на играта „Пилот и контролор на летот“, на подот од училиницата или просторијата во којашто се реализира играта, со ленти или со книжен селотејп треба да се обележи местото што ќе претставува писта за авиони. Пистата треба да биде доволно долга и широка за учениците да може да се движат комотно. На пистата треба да бидат поставени различни пречки, како на пр.: играчки, топки и сл. кои, всушност, ќе претставуваат други авиони.

Учениците се делат во парови. Едниот член на парот е во улога на пилот, додека другиот е во улога на контролор на летот што дава инструкции. Ученикот во улога на контролор на летот треба со своите инструкции да му помогне на ученикот кој е во улога на пилот, со раширени раце и врзани очи да помине низ пистата и да стигне до целта без да ги удира другите авиони, т.е. пречките. Контролорот на летот треба да стои зад пилотот или до него/неа и да дава инструкции како лево, еден чекор десно, право и сл. (не смее да го/ја допира).

### Препорака

Внимавајте играта да се реализира на безбеден начин.



## 20. РАСИПАН ТЕЛЕФОН

Учениците седат во круг и, шепотејќи од уво на уво, пренесуваат одреден збор којшто е поврзан со темата на денот. Кога зборот ќе стигне до последното дете што седи на крајот, тоа дете треба гласно да го каже зборот што го слушнало.

На крајот на играта се споредуваат првиот и последниот збор.



## 21. ПРОДОЛЖИ ЈА ПРИКАЗНАТА

Учениците седат во круг. Наставникот/наставничката почнува да раскажува одредена нова приказна. Со дадениот вовед, учениците се мотивираат да ја продолжат приказната. Секој ученик/ученичка има за задача да ја продолжи приказната со една нова реченица. Наставникот/наставничката може да ја снима приказната, која потоа сите заедно ќе може да ја слушаат.



## 22. СИНЦИР ОД ЗБОРОВИ

Учениците се редат во круг (може да стојат или да седат). Секој од учениците, кога ќе дојде на ред, има задача да каже збор што започнува со буквата со којашто завршил претходно кажаниот збор. На пример, ако првиот ученик го каже зборот *книга*, вториот треба да каже збор што започнува со буквата *a*, на пример: *авион*, третиот треба да каже збор што започнува со буквата *n*, итн.

**Забелешка:** При реализација на играта пожелно е да се избира категорија на зборови, на пример: **категорија храна:** *домат-тиква-ананас...*; **категорија животни:** *еж-жирафа-алигатор...*

Времето за кажување на зборот треба да биде ограничено (на пример, 5 секунди), а треба да се внимава и да не се повторуваат истите зборови.



## 23. ИГРИ СО БАЛОН

Учениците се делат во парови. Секој пар има еден балон којшто го сместуваат меѓу нивните стомаци или чела. Паровите треба да танцуваат според ритамот на музиката што ја слушаат, внимавајќи притоа балонот да не им падне на земја.

При секој нов круг на играта може да се формираат нови парови.

Внимавајте музичките нумери да имаат различно темпо и брзина.

### *Варијација:*

*Учениците кои се поделени во парови се редат во две колони и се натпреваруваат во носење на балоните до одредено место. Тоа го прават со носење на балоните меѓу нивните чела.*



## 24. МРЕЖА

Играта „Мрежа“ е игра за запознавање. За целите на играта потребно е клопче волница или јаже.

Учениците се редат во круг. Ученикот/ученичката од кого ќе започне играта во рака го држи јажето или волницата, го кажува гласно своето име и бира еден друг соученик кому ќе му го фрли клопчето. При фрлање на клопчето го кажува гласно името на соученикот кому му го фрла клопчето. Потоа, соученикот кај кого сега се наоѓа клопчето, задржува еден дел од јажето или волницата кај себе, бира друг соученик и постапува на ист начин, т.е. прво го кажува гласно своето име, а потоа, фрлајќи го клопчето, го кажува името на соученикот. На тој начин постапуваат сите ученици и на крајот создаваат една заедничка мрежа.

### *Препораки:*

*Внимавајте волницата или јажето што ќе ги користите да биде доволно долго за да стигне за сите ученици.*

*Учениците на крајот може да ја соберат волницата или јажето на истиот начин, вракајќи ги еден на друг и притоа повторувајќи ги имињата.*

### *Варијација:*

*Освен за запознавање, играта „Мрежа“ може да се адаптира и да се користи и за други цели, на пример: за повторување на поими, формули, и сл.*



## 25. ХУЛАХОП

Играта „Хулахоп“ има за цел создавање на позитивна атмосфера во групата, како и поттикнување на соработката, помагањето и поддршката. За целите на оваа игра потребен е еден хулахоп.

Учениците се редат во круг и се држат за рака. Целта на активноста е да се пренесе хулахопот од ученик до ученик што е можно побрзо, без да се отпуштаат рацете. Мерете го времето. Играта може да се повторува повеќе пати.



### Препораки:

Внимавајте хулахопот што ќе го користите да биде доволно голем за секој ученик да може да помине низ него.

Охрабрувајте ги учениците да постават цел во однос на времето потребно за пренесување на хулахопот и видете дали можат да ја постигнат таа цел, или пак дали можат да го пренесат хулахопот уште побрзо. Може да направите повеќе обиди ако групата не ги исполни своите цели и сака повторно да се обиде.

Поддржувајте ги и охрабрувајте ги учениците да развиваат соодветни стратегии и да помагаат едни на други при пренесување на хулахопот, притоа внимавајќи да не се отпуштаат рацете во ниту еден момент.

На крајот од активноста може да се направи еден вид на осврт, користејќи прашања како: Која беше вашата стратегија во текот на оваа активност?; Како зависевте од другите играчи кои беа до вас во

текот на активноста?; Како можете да ја поврзете оваа активност со заедничкото работење и поставување на цели како група?

### Варијација:

При реализација на играта може истовремено да се употребат два хулахопа коишто ќе бидат пренесени во спротивни насоки.

## 26. ИМПУЛС

Учениците стојат наредени во круг и се држат за рака. Целта на играта е да се пренесе одреден импулс или сигнал од еден до друг учесник, што е можно побрзо. Импулсот може да биде еден или повеќе стисоци на раката.

Учениците треба да бидат концентрирани и да го пренесат импулсот последователно од еден на друг само чувствувајќи го стисокот, без да погледнат кон рацете.

Мерете го времето. Играта може да се повтори повеќе пати за да се постигне што побрзо пренесување на импулсот.



## 27. ОГЛЕДАЛО

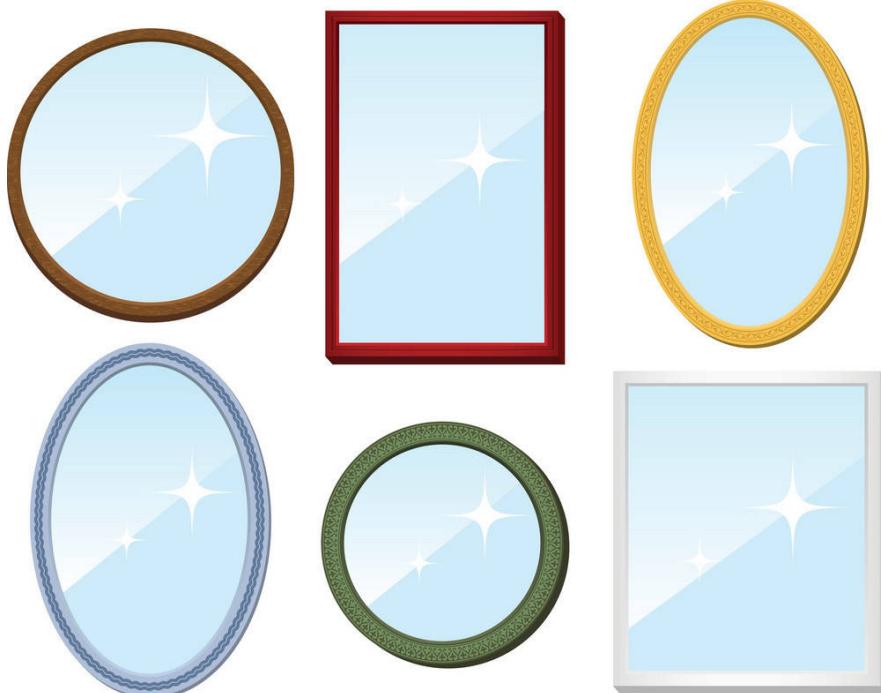
Играта „Огледало“ ги поттикнува невербалната комуникација, концентрацијата, како и способноста за фокусирање.

Поделете ги учениците во парови и организирајте ги паровите да стојат еден спроти друг. Првиот член на парот треба да прави одредени движења кои другиот член треба да ги следи и да ги повтори како да е огледало (што значи, ако првиот ученик ја крене десната рака, ученикот во улога на огледало треба да ја крене левата рака). Паровите го прават ова 1 до 2 минути, а потоа ги менуваат улогите.

На крајот, и двата члена на парот можат да прават движења и да се обидуваат да се следат меѓу себе.

### Препорака:

За играта да биде успешна, паровите треба да бидат добро концептуирани, а движењата бавни.



## 28. ГРБ СО ГРБ

Играта „Грб со грб“ ја поттикнува вербалната комуникација како и активното слушање. Прво, за целите на играта поделете ги учениците во парови по случаен избор. Паровите треба да бидат седнати на столчиња и свртени грб со грб. На единиот член на парот дадете му слика со некаква форма или фигура, а на другиот член дадете му лист хартија и молив или пенкало. Ученикот кај кого е сликата треба да му даде вербални инструкции на својот пар за тоа како да ја нацрта формата или фигурата од сликата, но не смее директно да каже за која форма или фигура станува збор, туку треба само да ја опише. На пример, не смее да каже: „Нацртај триаголник...“, туку треба да каже: „Нацртај три линии, една хоризонтална и две коси линии над хоризонталната...“ итн.

Ограничете го времето на 5 минути. На крајот, паровите нека ги споредат оригиналната слика и добиениот цртеж.

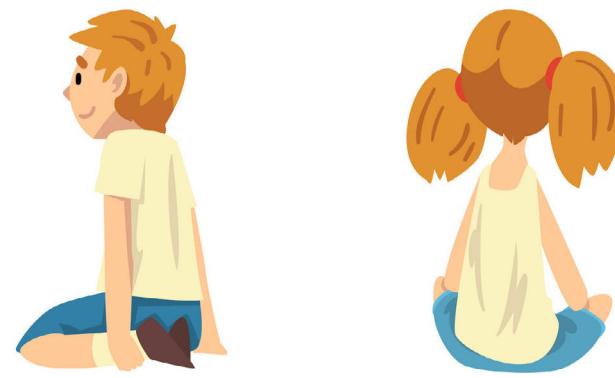
### Препораки:

Сликите со различните форми треба да бидат претходно подгответи.

На крајот на играта може кратко да се дискутира за тоа како течела комуникацијата при нејзина реализација, со кои тешкотии се соочувале паровите, како ги надминале тие тешкотии и сл.

### Варијација:

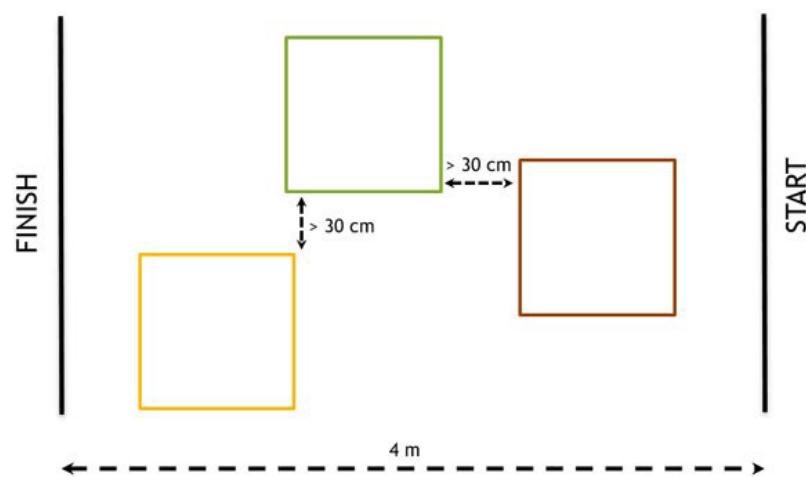
Играта може да се реализира на ист начин, со тоа што може да има ограничување во однос на тоа колку прашања може да поставува членот на парот кој треба да црта (на пример: смее да поставува само 3 прашања или пак воопшто не смее да поставува прашања итн.)



## 29. ГАСЕНИЦА

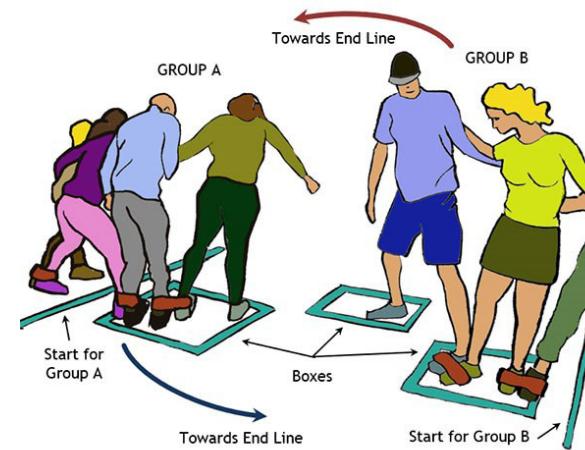
Играта „Гасеница“ е игра која поттикнува соработка, комуникација, планирање, креативно и стратешко размислување, како и позитивна атмосфера во групата.

За целите на играта потребен е книжен селотејп и неколку подолги врвки. На подот од просторијата во која ќе се реализира играта, со книжен селотејп направете три квадрати и две линии (како што е прикажано на сликата подолу). Линијата од десната страна нека биде стартот, односно местото од каде што ќе започнува играта, додека линијата од левата страна нека биде местото до каде треба да стигнат учениците, т.е. местото каде што ќе завршува играта. Растојанието помеѓу квадратите, како и растојанието помеѓу квадратите и линиите, пожелно е да биде околу 30 см.



За оваа игра учениците треба да бидат поделени во две или повеќе групи, во зависност од вкупниот број. Учениците од секоја група посебно, формирајќи линија, треба да ги врзуваат нозете еден со друг (или на глуждовите или на стапалата), како што е прикажано на сликата подолу. Целта на групата е сите заедно да преминат од едната страна на линијата (*start*) до другата страна на другата линија (*finish*) поминувајќи низ квадратите, внимавајќи притоа да не стапнуваат врз линиите од квадратите или надвор од квадратите, како и врз линиите од страна.

Задачата е успешно завршена кога целата група ќе стигне до другата страна на крајната линија.



### Препораки:

На почетокот на играта наставникот треба да ги објасни правилата на играта и на негов/нејзин знак учениците да почнат со движење.

Бидете внимателни во однос на врвките или материјалот што го користите за врзување на нозете (да не ја уништува облеката).

Учениците кои имаат некоја физичка тешкотија или пак проблеми со рамнотежата не треба да учествуваат во играта.

Учениците треба да се движатбавно, за играта да се реализира безбедно.

На крајот, играта може да се заокружи со краток осврт, користејќи прашања од типот: Како успеавте да ја реализирате задачата?; Каква беше комуникацијата меѓу членовите на тимот?; Дали избраувате лидер на тимот? и сл.

### Варијации:

Во играта може да се вклучат две групи истовремено, со што играта ќе добие напреварувачки карактер. Двете групи треба да почнат со движење во исто време. Едната група може да почне од десната линија, а другата од левата. Мерете го времето за да видите која од групите ќе биде побрза.

Пуштајте гласна музика што ќе го отежнува вербалното договарање и видете како ќе успее тимот да ја постигне целта. Музиката може да биде постојано пуштена или пак од време на време, со интервали од околу 30 секунди.

Доколку сакате да ја направите задачата потешка, зголемете го бројот на квадрати на подот или вклучете други форми.

### 30. ЧОВЕК ДО ЧОВЕК

За играта „Човек до човек“ учениците треба да бидат поделени во парови. Учениците имаат задача да ги следат инструкциите кои ги дава наставникот и да постапуваат според нив. Инструкциите ќе се однесуваат на различни комбинации на делови на телото, што значи дека паровите треба да застанат според кажаната комбинација. Ако, на пример, наставникот даде инструкција: „Грб со грб,“ паровите ќе треба да застанат на тој начин, ако даде инструкција: „Рака со рака,“ ќе треба да ги спојат рацете итн. Кога наставникот ќе ја каже инструкцијата: „Човек до човек“, тогаш секој ученик треба да најде нов пар.

Играта се повторува повеќе пати.

*Примери за можни инструкции:*

*Рака со рака;*

*Грб со грб;*

*Лакот со лакот;*

*Прст со прст;*

*Стапало со стапало;*

*Колено со колено;*

*Прст со колено;*

*Глава со глава;*

*Дланка со чело;*

*Прст со нос;*

*...итн.*



### 31. ДУВА ВЕТЕР ЗА...

Учениците седат во круг. Еден ученик стои во средина. Ученикот во средина треба да каже одредено тврдење, како на пример: „Дува ветер за сите што носат патики“; „Дува ветер за сите што сакаат сладолед“; „Дува ветер за сите што имаат долга коса“ и сл. Сите ученици за кои важи кажаното тврдење треба што е можно побрзо да ги менуваат местата. На пример, ако ученикот во средина каже: „Дува ветер за сите што носат фармерки“, тогаш сите ученици што носат фармерки треба да ги сменат местата што е можно побрзо. Ученикот којшто е во средина треба да го искористи тој момент и да зафати некое празно столче. Тогаш, друг ученик кој ќе остане без столче застанува во средина и продолжува со друго тврдење.

Играта може да се повторува повеќе пати или додека не поминат сите ученици.



## 32. НАРЕДИ СЕ

Играта „Нареди се“ е игра која е добра за раздвижување на групата како и за мешање на групата, т.е. на учениците.

За оваа игра, учениците имаат задача да се наредат според инструкциите коишто ги дава наставникот.

Во текот на играта учениците смеат да користат само невербална комуникација, односно да се договораат и да комуницираат преку гестови и мимики, но не и вербално. На пример, ако наставникот каже: „Наредете се според месецот на раѓање“, учениците може да ги користат прстите за да покажат со број во кој месец се родени и на тој начин невербално да се наредат.

*Примери за можни инструкции:*

„Наредете се според висината“;

„Наредете се според месецот на раѓање“;

„Наредете се според бројот на чевли што ги носите“;

„Наредете се според возрастта“;

„Наредете се според топлината на длankите“;

...итн.

*Препорака:*

*Внимавајте критериумите што ги користите да бидат соодветни на групата со која работите.*



## 33. АВТОБУС

На подот на училиницата или просторијата во која се реализира играта нацртајте, односно направете еден поголем правоаголник со помош на книжен селотејп. Овој правоаголник претставува автобус во кој треба да се качуваат сите ученици што се во улога на патници. Автобусот треба да биде доволно голем за да ги собере сите. На знак на наставникот, сите патници треба да се качуваат во автобусот истовремено и да бидат внимателни да не стапнуваат врз линиите од книжниот селотејп. Ниту еден патник не треба да остане надвор. Откако наставникот ќе се осигура дека сите патници се во автобусот, тој/тая им кажува на сите да излезат од автобусот и тогаш, со поместување на книжниот селотејп, го прави правоаголникот помал. Патниците повторно влегуваат во автобусот и внимаваат никој да не остане надвор и да не стапнат врз линиите од книжниот селотејп. При секое следно влегување и излегување од автобусот, наставникот го поместува книжниот селотејп, односно го прави автобусот сè помал. Како што автобусот станува помал, така и учениците наоѓаат нови креативни стратегии и начини како целата група да се собере во автобусот (на пример: стоење во автобусот на една нога, носење на некој соученик во рацете и сл.)

*Препорака:*

*Според големината на групата, проценете до колку пати може да го смалите автобусот.*

*Внимавајте автобусот да не биде премногу мал за некој да не се чувствува неудобно или непријатно.*



### 34. СЛЕДИ ГО ЛИДЕРОТ

Учениците се наредени во круг. Еден доброволец од групата ученици ќе излезе надвор од училиницата или просторијата во која се реализира играта. Учениците коишто се внатре избираат еден лидер што ќе ги води низ играта. Лидерот прави различни движења со рацете, нозете, главата и сл., коишто останатите ученици ги повторуваат во исто време со лидерот и без застанување.

Лидерот и групата ученици треба да започнат со одредено движење пред ученикот што е надвор да влезе во просторијата и потоа да продолжат со менување на движењата според лидерот. Ученикот кој е надвор има задача, откако ќе влезе внатре и во средина на кругот, да погоди кој е лидерот на групата. Откако ќе се открие кој е лидерот на групата, тој/таяа излегува надвор и групата избира нов лидер.

Играта може да се повтори повеќе пати.

#### Препораки:

Учениците треба да ги следат движењата на лидерот на дискретен начин, бидејќи ако гледаат во него директно и постојано, тогаш откривањето ќе биде многу лесно.

Лидерот треба да биде внимателен и да ги менува движењата тогаш кога ученикот кој е во средината е свртен со грб или не го гледа лидерот.



### 35. ОРКЕСТАР

Играта „Оркестар“ е ритмична игра која ја поттикнува концентрацијата и соработката во групата.

За почеток, учениците се делат во три групи. Секоја од групите има задача да држи одредено темпо, но на различен начин.

- *Првата група* треба да го држи темпото со тоа што постојано ќе повторува: Тап-Тап-Тап-Тап...
- *Втората група* ќе каже „тап“ и потоа ќе плеска со рацете. Тоа ќе го прави сето време: Тап-Плескање со рацете-Тап-Плескање со рацете-Тап-Плескање со рацете...
- *Третата група* ќе треба трипати да плесне со рацете и еднаш да каже „тап“: Плескање со рацете-Плескање со рацете-Плескање со рацете-Тап



Со држење на темпото и ритамот почнува првата група, по неколку секунди се вклучува втората, а на крајот, по неколку секунди се вклучува и третата. Сите три групи постојано, т.е. без престанување ја повторуваат својата задача.

Играта може да се повторува повеќе пати додека групите не постигнат одредена хармонија.

#### Препорака:

Откако ќе ги дадете насоките, а пред да почнете со реализација на играта, дозволете ѝ на секоја група да го вежба својот дел неколку секунди, па потоа продолжете со реализацијата.

**Варијација:**

Играта може да се реализира и со повеќе групи, со тоа што ќе се додадат нови слогови или начини на држење на темпото и ритамот.

**36. СООБРАЌАЈНИ ЗНАЦИ**

Играта „Сообраќајни знаци“ е наменета за учениците од помала возраст.

За оваа игра, поделете ги учениците во парови. Едниот ученик е во улога на возач или пешак, додека другиот ученик од парот е во улога на сообраќаец. Ученикот во улога на сообраќаец треба да покажува одредени сообраќајни знаци според кои треба да се движи другиот ученик во улогата на возач или на пешак.

**Препорака:**

За играта користете ги сообраќајните знаци коишто им се познати на учениците.

**Варијација:**

Играта може да се реализира и со поделба на учениците во следните улоги: семафор и возач или пешак. Ученикот во улога на семафор има три бои (црвено, жолто и зелено - коишто се претходно подгответи) и со нивно покажување го регулира движењето на ученикот кој е во улога на возач или пешак.



Играта „Фарма“ може да се користи за формирање на парови или групи по случаен избор.

Учениците стојат во круг. Секој ученик треба да извлече една картичка и да не ја покаже никому. На секоја картичка треба да има слика на некое животно. На знак на наставникот, секој ученик треба да го имитира звукот на животното што го има на картичката и да се обидува само според звукот да го најде својот пар или својата група. Сите ученици почнуваат со имитирање во исто време и постојано го повторуваат звукот на животното што го имаат, сè додека не го најдат својот пар или својата група.

**Препораки:**

Картичките со слики на животни треба да бидат претходно подгответи и да бидат точни по број. На пример, доколку имаме група од 20 ученици и сакаме да формираме 4 групи од по 5 членови, тогаш избирааме 4 животни и подготвувааме по 5 картички за секое животно: 5 картички со слика на куче, 5 со слика на мачка, 5 со слика на крава и 5 со слика на јагне.

Внимавајте животните што ги бирате да им бидат познати на учениците и да бидат лесни за имитирање.



## 38. ДЕЛОВИ НА ТЕЛОТО

Играта „Делови на телото“ е соодветна за раздвижување и загревање на групата пред одредена активност.

Учениците се движат слободно низ просторијата. Наставникот како инструкција кажува број и некој дел на телото, на пример: 5-дланка, што значи дека учениците треба да се организираат во групи од по 5 членови и да ги допираат дланките, или пак 3-колено, што значи дека учениците треба да формираат групи од по 3 членови и да ги допираат колената, итн.

Играта може да се повторува повеќе пати.



## 39. ПРИКАЗНАТА ЗА МОЕТО ИМЕ

Играта „Приказната за моето име“ најчесто се користи како воведна игра или игра за запознавање.

Учениците се наредени во круг (стојат или седат). Секој ученик треба да се претстави така што прво гласно ќе го каже своето име, а потоа и ќе ја сподели приказната за него.

На почетокот на играта, кога се даваат инструкциите, наставникот може да ги постави следните прашања, со цел да ги поттикне учениците на размислување и споделување:

- Кој ти го даде името?
- Дали си крстен/а по некого?
- Што значи твоето име?
- Дали си задоволен/на од своето име? Зошто да или зошто не?
- Дали би сакале да имате друго име? Ако да, кое име и зошто?
- Дали имаш прекар?



#### 40. ИМЕ И ДВИЖЕЊЕ

Играта „Име и движење“ најчесто се користи како воведна игра или игра за запознавање.

Учениците треба да застанат во круг. Секој ученик треба гласно да го каже своето име и да направи одредено движење. Другите ученици треба едногласно да го повторат името на соученикот, како и неговото/нејзиното движење.

Движењата може да бидат различни, како на пример: скокање во место, плескање со рацете, поклонување, вртење, мавтање и сл.

##### Препорака:

*Откако ќе ги кажете инструкциите, дадете им неколку секунди на учениците да размислат околу движењето коешто ќе го направат и потоа продолжете со реализација на играта.*

*Дозволете им на учениците да бидат креативни.*



#### 41. ИМЕ И НАВИВАЊЕ

Играта „Име и навивање“ најчесто се користи како воведна игра или игра за запознавање. Учениците треба да застанат во круг. Секој ученик треба гласно да го каже своето име. Другите ученици треба едногласно да го повторат името и да плескаат трипати со рацете, како кога се навива на стадион. Навивањето треба да се прави трипати за секој ученик.



## 42. БРЗО-БАВНО-ТИВКО-ГЛАСНО

Играта „Брзо-бавно-тивко-гласно“ најчесто се користи како воведна игра или игра за запознавање.

Учениците треба да застанат во круг. На првиот круг од играта секој ученик треба да го каже своето име на едноставен, нормален и јасен начин.

На вториот круг, секој ученик треба да го каже своето име **најбрзо** што може.

На третиот круг, секој ученик треба да го каже своето име **најбавно** што може.

На четвртиот круг, секој ученик треба да го каже своето име **најгласно** што може, а на последниот круг секој ученик треба да го каже своето име **најтивко** што може.

*Варијација:*

*На играта може да ѝ се додаде и уште еден круг, на кој секој ученик ќе го каже своето име со пеење.*



## 43. НАПРЕД-НАЗАД-ЛЕВО-ДЕСНО

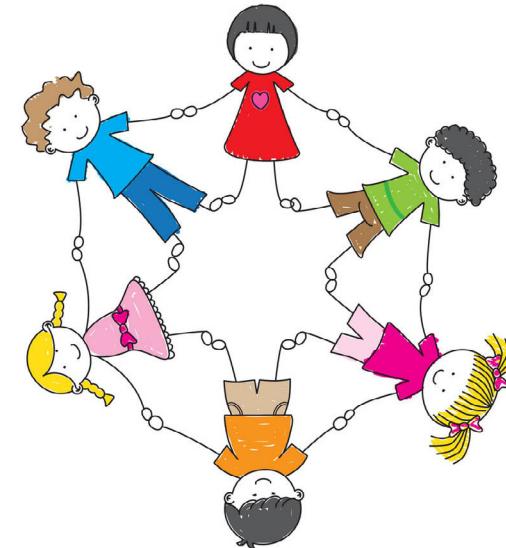
Организирајте ги учениците да застанат во круг, меѓусебно фатени за рацете.

Објаснете им и демонстрирајте им ги инструкциите, кои ќе се одвиваат со 3 фази:

1. Доколку кажете напред, учениците заедно како група треба да скокнат еден чекор напред и гласно да го кажат зборот: напред. Истото важи за другите три насоки: назад/лево/десно, односно тоа што го давате како задача, тоа што го слушаат – истото и го спроведуваат, скокајќи секогаш еден чекор напред/назад/лево/десно. Притоа секогаш гласно ја изговараат инструкцијата што им е зададена.

2. Во вториот круг на играта, учениците ќе треба гласно да ја повторат кажаната инструкција, на пр. напред, но да го направат спротивното, односно да скокнат заедно еден чекор назад. Истото ќе важи за другите три инструкции, односно, на пр. повторуваат назад (а скокаат напред), повторуваат лево (а ќе треба да скокнат десно) или доколку повторуваат десно, истото ќе значи дека заеднички скокаат еден чекор налево.

3. Во третиот круг учениците треба да се движат скокајќи, во согласност со инструкцијата која сте ја дале, на пр. напред – скок напред, лево – скок лево и сл., но гласно ќе треба заеднички да ја кажат спротивната просторна релација (на пр., ако вие кажете десно, тие ќе треба да изговорат лево, но ќе скокаат десно).



### **Препораки:**

Инструкциите приспособете ги на возраста на учениците. Кај учениците од многу рана училишна возраст, инструкциите давајте ги полека, но земете предвид дека просторните релации можеби и не се целосно усвоени кај сите деца.

Кај учениците од постара возраст, инструкциите можете и побрзо да ги давате, со што ќе ја одржите потребната динамика на играта.

Инсистирајте на заедничкото реализирање на играта. Одржете ја континуирано позитивната клима во групата, без оглед на тоа дали некои од учениците ќе направат грешки при дел од инструкциите.

### **44. ЦРТАЊЕ ПОРТРЕТ**

Играта овозможува заедничко учество на сите ученици во меѓусебно цртање на портрети составени од повеќе фази, задачи.

Секој ученик треба да добие лист и фломастер. Листовите треба да се постават вертикално и долу да се потпишат учениците, секој на свој лист.

Учениците треба да се движат слободно низ просторот додека свири музиката, а на ваш знак СТОП треба да застанат во парови, до тоа дете, соученик којшто им е просторно најблиску. Во пар ги разменуваат листовите.

Откако листовите се разменети, учениците добиваат инструкција за 30 секунди да ги нацртаат очите и трепките на ученикот кој е со нив во пар. Штом ќе поминат 30 секунди, секој ученик треба да го земе својот лист и започнуваат повторно да се движат низ училиницата.

При давање на следен знак СТОП, учениците треба повторно да застанат во парови, до некој што им е во непосредна близина. Во вториот круг, откако ќе бидат разменети листовите, учениците ќе треба да ги нацртаат веѓите на својот пар (за 30 секунди).

Во третиот круг, откако секој повторно по случаен избор ќе најде ново другарче за пар, учениците треба да го нацртаат носот на тој/тая што е со нив во пар.

Во четвртиот круг од играта, на ниво на секој пар ќе се црта устата како елемент на портретот.

Цртањето на контурите на лицето (формата на лицето) ќе биде задача за петтиот круг од играта.

Во шестиот круг од играта, по размена на листовите во пар, учениците имаат задача да ја нацртаат косата на детето кое е со нив во пар.

Последниот круг од играта се користи за цртање на деталите што може да се воочат на горниот дел од телото (како на пр. школи, наочари, ланче, марама, брош и сл.)

Откако се нацртани сите портрети, секој ученик го изложува својот портрет на табла или пано.

### **Препораки:**

Секој ученик треба во текот на целата игра да црта со ист фломастер (со иста боја).

Поделете им на учениците фломастери во различни бои, што ќе влијае и потретите да бидат шарени, односно различни делови на портетите да бидат нацртани со различна боја.

Учениците треба во секој дел од играта да застанат во пар со различно дете. Составот на паровите не треба да се повторува.

Внимавајте при изложувањето на портетите да не дојде до евентуално исмевање на некој од учениците поради начинот на кој е нацртан/а. Истакнете ја вредноста на секој портрет, бидејќи тие се продукт на заедничка соработка. Нагласете ја уникатноста на секој портрет поради фактот што секој од нив е цртан од страна на б соученици.



## 45. СЛОНЧЕ

Играта „Слонче“ се реализира во круг во кој учениците стојат еден зад друг, така што секој ученик може со рацете да го допре грбот на ученикот/чка кој е пред него/неа.

Учениците со помош на дланките треба да ги следат вашите инструкции и во вид на лесна масажа ќе треба да ги прават движењата врз грбот на тој/таа што е пред нив, но истовремено и некој од соучениците истото ќе прави врз нивниот грб.

Започнете ја приказната:

Еднаш одамна си било едно слонче (имитирајте чекори на слоче со тупаници на грбот) во голема борова шума (со двете дланки правете движења на рамениците, во форма на А).

Слочето одело, одело (повторно имитирање на одењето со тупаниците), па седнало да се одмори на трупците (со показлец исцртајте мали кружни форми на грбот).



Во тој миг го фатиле чуварите (фаќање на двете раменици на тој/таа што е пред вас, цврсто со двете дланки) и го однеле во затвор (исцртајте на грбот од горе до долу линии, како решетки на затворот).

Слончето плачело (со врововите на прстите тупкајте ги рамениците, како да се тресат од плачење).

Решило да напише писмо на мајка си (на грбот со прстите исцртајте голема правоаголна форма, како А4 лист и имитирајте со прстите, како да пишувате на машина за пишување или тастатура):

Драга мамо,

Јас бев во големата борова шума (правете движења на рамениците, во форма на А). Одев, одев (имитирање на одење со тупаници), но ме затворија во затвор (цртање на решетките на затворот со дланките).

Слончето пишувало, пишувало (движење со прстите како пишување на машина за пишување), па го свиткало листот и го ставило во плик (цртање на плик со прсти врз грб).

Потоа залепило марка (со палецот притиснете на рамениците) и удрило печат (удрете со тупаница на раменици).

Слончето само посакувало да оди (имитирање на движење со помош на тупаници) дома (цртање куќа со прсти – квадрат за куќа и правоаголник за покрив).

**Препораки:**

*Играта Слонче е игра за опуштање и релаксирање, внимавајте сите ученици да прават движења со дланките, со соодветна и прифатлива јачина.*

*Побавно кажувајте ја приказната за учениците да имаат време да ги реализираат правилно сите движења со рацете.*

*Содржината на приказната може да се приспособи, видоизмени, да се внесат нови ликови, на пр. мече, змија и сл. и да се осмислат соодветни движења со прстите, дланките.*

## 46. БРОЈ ДО 10

Учениците треба да застанат во круг. Целта на играта е да успеат заедно како група, без меѓусебно вербално или невербално договарање, да избројат од 1 до 10.

По сосема случаен избор, некој од учениците во кругот треба да изговори гласно: еден. Низата може да ја продолжи кој било од учениците, со тоа што ќе изговори: два. Учениците не треба да се договараат меѓусебно (вербално или со какви било невербални знаци, како покажување со рака, глава, поглед со очи и сл.) кој да продолжи.

Играта продолжува така што некој од учениците ќе треба да го изговори бројот: три и така сè до десет. Доколку двајца или повеќе ученици истовремено го изговорат истиот број, тоа значи дека играта ќе треба да се врати на почетокот и повторно да се почне со бројот 1.

### Препораки:

*Охрабрете ги учениците да бидат истрајни додека ја реализираат играта.*

*Дајте им го потребното време, најдобро е без брзање, смирено да ја спроведат играта за да задржат високо ниво на потребна концентрација.*



## 47. БУМ-БАМ

Учениците треба да застанат во круг. На половина од кругот определете ги двајцата ученици (на двете спротивни страни) од кои ќе започне играта. Едниот од одбраните ученици ќе треба да го пренесе зборот БУМ налево – штом тој/тая ќе го каже зборот БУМ, истиот веднаш потоа треба гласно да го изговори ученикот/чката што е од левата страна, па потоа истото го продолжуваат учениците во тој дел од кругот.

Паралелно другиот ученик/чка го прави истото, предавајќи го зборот БАМ надесно. Секој следен ученик/чка од негова/нејзина десна страна треба штафетно да го пренесе зборчето БАМ, еден по еден.

За очекување е дека во некој дел од кругот двата збора, при нивното штафетно предавање на лева и на десна страна, кај некој од учениците ќе се преклопат, што значи дека тој член на групата ќе треба истовремено да ги каже и едниот и другиот збор (БУМ-БАМ) за двата да бидат континуирано присутни во кругот.

Играта треба да се повтори повеќе пати, за и двата збора да бидат што повеќе пати пренесени во двете насоки.

### Препораки:

*Играта е одлична за одржување на концентрацијата, но и за одржување на позитивна атмосфера во групата.*

*За да воспостават потребен ритам во играта, помогнете им на учениците во реализирањето на првиот круг.*



## 48. СЛУШАЈ ВНИМАТЕЛНО

Учениците седат на столчињата организирани во круг. Им се најавува дека ќе следуваат различни инструкции коишто ќе треба да ги спроведат доколку се препознаат во нив. Во случај да не се препознаат во прочитаните насоки, учениците треба да продолжат активно да слушаат што ќе следува.

Насоките можат да бидат:

- Сите што носите патики, станете и скокнете еднаш.
- Сите што имате долга коса, плеснете еднаш со длankите.
- Сите што носите наочари, намигнете му на некој.
- Сите што сакате сладолед од чоколадо, фатете се за двете уши.
- Сите што носите фармерки, почешајте се по грбот.
- Сите што сте гледале некој добар филм, викнете УРА.
- Сите што сакате фудбал, свртете се околу себе.
- Сите што имате домашно милениче, испуштете глас како миленичето.
- Сите што сакате да јадете риба, кренете ја левата нога.
- Сите што сте родени во април, кренете ја десната рака.
- Сите што имате нешто во цебот, затворете ги очите со длankите.
- Сите што овој месец биле на нечиј роденден нека тропнат со двете нозе на подот.
- Сите што се забавуваа за време на оваа активност, нека ракоплескаат.

**Препораки:**

*Насоките што се даваат може да се сменат, прошират или приспособат на спецификите на групата ученици со кои работите.*



## 49. СКУЛПТУРА

Поделете ги учениците во неколку групи со 4-5 члена (по случаен избор). Секоја група треба да извлече по еден плик во кој се наоѓа илустрација на некој од апаратите за домаќинство (на пр. фрижидер, шпорет, правосмукалка, телевизор, компјутер и сл.)

Учениците на ниво на секоја група треба заеднички да сmisлат стратегија како ќе го претстават апаратот со помош на своите тела. Учениците може да испуштаат и одреден специфичен звук, својствен за апаратот.

Секоја група, една по една, го претставува својот апарат, а другите групи треба што е можно побрзо да препознаат и да откријат за што станува збор.

**Препораки:**

*Внимавајте сите ученици да бидат инволвирали во создавањето на човечката скулптура.*

*Одберете познати апарати за домаќинството, посебно за учениците од помала календарска возраст.*



## 50. РАКУВАЊЕ



Учениците треба да застанат во круг. Играта се реализира невербално.

Целта на играта е да се ракува секој со секого во рамките на групата. Бидејќи играта се реализира невербално, при ракувањето сите треба да го покажат и изразат (преку мимика) своето задоволство што је поздрават што повеќе другари од групата.

При поздравувањето, учениците може да се движат слободно низ училиницата, за играта да биде што подинамична.

Играта нека трае одредено утврдено време, на пример 3 или 5 минути.

### Препораки:

Поттикнете ги учениците да поздрават што повеќе ученици.

## 51. АВТОГРАМ

Секој ученик треба да добие лист и пенкало или фломастер во боја. Листот треба да биде поделен во, на пр. 12 полиња.

Секое поле на листот је има по еден зададен критериум според кој секој ученик/ка је треба да се обиде да најде свои соученици кои би им се потпишале во полето, доколку се препознаат во наведениот критериум.

Пример за критериуми:

- 2 ученици кои играат фудбал,
- 3 ученици кои прочитале една лектира во изминатиов месец,
- 1 ученик кој чува домашно милениче,
- 4 ученици кои сакаат пуканки,
- 2 ученици кои не сакаат дожд,
- 1 ученик кој пее додека се тушира,
- 3 ученици кои свират на некој инструмент,
- 2 ученици кои не сакаат сладолед од јаготка,
- 2 ученици кои знаат виц,
- 1 ученик кој навива за Реал Мадрид,
- 3 ученици кои знаат 1 стихотворба напамет,
- 4 ученици кои сакаат смоки итн.

Играта може да трае околу 5 минути. Учениците треба слободно да се движат низ училиницата и слободно да комуницираат меѓу себе, за да најдат што повеќе другари/ки кои би им се потпишале во различни наведени категории.

### Препораки:

Посочете им на учениците да се обидат да соберат што повеќе потписи од различни ученици, во различни категории. Не е целта на играта 1-2 ученици да се потпишат во различни категории, туку на крајот да се имаат што повеќе потписи од што е можно поголем број на соученици.

Категориите за потпис можете слободно да ги приспособите на возрастта на учениците, нивните интереси, посебности.



## 52. ОДИ КАКО...

Учениците застануваат слободно во различни делови од училиницата. Треба активно да ги следат вашите инструкции и да ги испочитуваат со манифестирање на различни видови на движења на телото.

Инструкциите може да бидат – Оди како:

да си на жежок песок,  
да си застанал на лушпа од банана,  
да си во тесни чевли,  
да си во многу големи чизми,  
да газиш по мед,  
да си во чевли со високи потпетици,  
да газиш по стакло,  
да се движиш на санта мраз,  
да си во длабока кал,  
да одиш по пердуви и сл.

Во текот на целата игра, учениците можат да ги користат и горните и долните екстремитети при имитирање на различни движења.

**Препораки:**

*Насоките за движења може слободно да ги приспособите, смените за да бидат што поинтересни за вашата група ученици.*



## 53. КОЈ СУМ ЈАС?

Подгответе неколку листови на кои се напишани познати личности или ликови, на пр. Меси, Мистер Бин, Тарзан, Мадона, Снупи и сл.

По случаен избор се одбира еден ученик/чка на кој/а на грбот му/й се лепи листот со еден лик или личност.

Ученикот/чката треба да ѝ покаже на групата за што станува збор, а групата притоа не треба да дава какви било сугестии или насоки.

Одбраницот ученик/чка треба со помош на прашањата што ќе ги упати до групата да се обиде да дознае за кого станува збор.

Прашањата треба да бидат формулирани за групата да одговара со ДА или НЕ, на пр.:

Дали сум лик од цртан филм?  
Дали имам опашка?  
Дали сум женско?  
Дали сум познат/а?  
Дали пеам?  
Дали сум спортист/ка? итн.

**Препораки:**

*При изборот на ликови, личности, внимавајте тие да им бидат познати, препознатливи на учениците во согласност со нивната возраст и нивното предзнаења.*



## 54. МОЈ ОСТРОВ

На почетокот на играта секој ученик добива по еден лист, кој го става на под и кој ќе претставува негово островче.

Додека свири музиката, учениците преминуваат од еден на друг остров (пречекоруваат од еден на друг лист), а на запирањето на музиката, брзо извадете еден лист. Тој ученик/чка кој/а ќе остане без лист, треба брзо да најде место на остров со некој соученик/чка.

Во секој следен круг на играта, при запирањето на музиката бројот на островите се намалува за 1.

Целта е на крајот сите ученици да најдат опција како ќе застанат заедно на мал број преостанати острови.

### Препораки:

*Бидејќи некои групи ученици се побројни, на секое запирање на играта (музиката) можете да извадите по 2-3 листа, за играта да не се развлече премногу долго (доколку островите се намалуваат за 1 во секој круг), што негативно би влијаело и врз нејзината динамика.*



## 55. ИМЕ СО СЛОГ

Учениците треба да седнат во круг.

Секој го претставува своето име, со тоа што на секој слог му вметнува и додава: МИ (на пр. Марија – МаМИ, риМИ, јаМИ).

Во наредниот круг на играта имињата може да се трансформираат со додавање на нов слог: ПИ. Играта може да продолжи со слогови како: РА, ПА, ТА, СА и сл.

### Препораки:

*Играта може да им биде положена на учениците од многу рана училишна возраст, односно на дел од учениците можеби ќе им биде потребна вашата помош и охрабрување.*



## 56. КУЛА

Поделете ги учениците во неколку групи со 4-5 членови.

Секоја група нека добие разновиден материјал со кој би можела да манипулира и креира при градењето на кула, како заедничка задача (на пр. листови, картон, најлон, цевки за сок, лепак, стари весници и сл.)

Учениците без каква било меѓусебна вербална комуникација треба да се поттикнат да пристапат кон заедничко градење на што повисока, но и постабилна кула, комбинирајќи ги понудените работни материјали на различни начини.

Играта нека биде временски ограничена на, на пр. 5 минути.

**Препораки:**

*Потсетувајте ги учениците на правилото на играта, т.е. исклучиво невербалното комуницирање.*



## 57. ОТКРИЈ ГО ЧУВСТВОТО

Учениците се делат во парови. Подгответе ливчиња со напишани различни чувства (едно чувство на секое ливче, на пр. љубов, љубомора, лутина, страв, радост, тага, здодевност). Секој пар влече по 1 ливче.

Во рамките на секој пар определете кој ученик ќе го извлече ливчето и ќе има можност да го прочита и дознае истото, додека пак другиот член на парот ќе треба да го открие, препознае.

Оној член на парот кој ќе треба да го покаже, манифестира чувството, ќе смее да користи само невербална комуникација и знаци за да му помогне на другиот член на парот во откривањето на наведеното чувство.

Во следниот круг на играта, улогите може да бидат сменети.

**Препораки:**

*Селектирајте ги тие чувства коишто ги забележувате како присутни во групите на ученици со кои работите.*



## 58. НЕВИДЛИВ ПРИЈАТЕЛ

Секој ученик добива лист, кој му се лепи на грбот и пенкало (или фломастер).

Целта на играта е секој член на групата да напише разновидни пораки на листовите на сите други соученици. Пораките се пишуваат анонимно, односно учениците не се потпишуваат под нив.

Истовремено, додека учениците оставаат, пишуваат пораки на листовите на своите соученици и на нивните листови (на грбот), другарите и другарките им пишуваат убави, позитивни мисли.

Во текот на играта учениците се движат слободно низ училиницата.

На крајот, секој ќе има голем број на позитивни пораки упатени анонимно од многу пријатели во групата.

### Препораки:

*Нагласете ја важноста на позитивната формулатија на пораките.*

*Пораките може да бидат поврзани и со некои лични позитивни карактеристики, особини, интереси и таленти на учениците, на пр.: Продолжи да пееш бидејќи имаш многу убав глас!*

*Ти си секогаш искрен/a!*

*Ги сакам твоите шеги! итн.*

*Додека се реализира играта, може да пуштите и некоја пријатна инструментална музика.*

*Играта може временски да ја ограничите на околу десет минути, за да има доволно време секој секому да му остави порака.*



## 59. ЈАЗОЛ

Поделете ги учениците во групи со парен број членови (6 или 8). Како група, тие треба да формираат круг.

Учениците треба да замижат и, по случаен избор, со двете раце да фатат кои било други двајца ученици во кругот. Откако ќе се сплетат рацете како јазол, учениците ги отвораат очите и, доколку забележат дека со двете раце го држат истиот ученик/чка, тогаш само нека ја преместат едната рака на некое друго дете.

Целта на играта е да се расплетка јазолот, но без притоа кој било да се отпушти од кругот. Дозволено е отплеткување со противување, чучнување и сл., но без притоа некој член од групата да ги испушти или премести рацете.

### Препораки:

*Каж учениците од помала училишна возраст, играта може да се започне со помал број на ученици, на пр. 4 и да се даде пример на разврзување на јазолот пред целата група, преку практична симулација со една помала група.*



## 60. ПРЕТСТАВУВАЊЕ ВО ПАР

Учениците се делат во парови, по случаен избор. Како пар, имаат 5 минути за меѓусебно да разменат информации за своите карактеристики: интереси, хоби, лични особини и сл.

Следната фаза на играта е меѓусебно претставување на учениците кои биле во пар, ставајќи акцент врз позитивен пристап при споделувањето на изнесените информации.

### Препораки:

*Кај учениците од помала училишна возраст може да се наведат неколку категории според кои би одело меѓусебното претставување (со цел тоа да оди полесно), како на пример: омилено јадење, боја, годишно време, песна, книга, спорт; дали чува милениче и сл.*



## 61. АТОМ

Учениците треба да застанат во голем круг.

Целта на играта е да се формираат повеќе пати различни групи, односно атоми (и според бројот на ученици и според составот), во согласност со инструкциите што ги дава наставникот.

Доколку се даде насока, на пр. атом 3 – тоа ќе значи дека ќе треба да се формираат повеќе групи со 3 члена; ако се даде инструкција атом 5 – учениците треба да се преорганизираат во повеќе групи со 5 члена итн.

Инструкциите треба да се менуваат што побрзо, за играта да ја задржи потребната динамика (на пр. атом 2, атом 8, атом 4, атом 3, атом 6 итн.)

### Препораки:

*Поттикнете ги учениците да се групираат со што повеќе различни соученици, да не остануваат групите со идентична структура.*



## 62. НАЈДИ ГО СВОЕТО СЕМЕЈСТВО

Се подготвуваат ливчиња со различни презимиња, на пр. ЧИНГ, ЧАНГ, ЧЕНГ и ЧУНГ. Секое од нив се подготвува повеќе пати, за да може при нивното влечење повеќе ученици да добијат ливче со исти презимиња.

Секој ученик го чита своето презиме, а притоа ливчето не го покажува на никој од своите соученици/чки. Секој ученик/чка треба добро да го запомни напишаното презиме.

Учениците треба слободно да застанат низ училиницата, а на знакот на наставникот за старт на играта, секој ученик/чка треба гласно да го изговара и повторува презимето што му било напишано на ливчето и притоа да се обиде да препознае кои други ученици/чки го изговараат истото. На тој начин би требало да се формираат 4 семејства, односно 4 групи.

Играта ќе предизвика многу смеене и весела атмосфера бидејќи истовремено паралелно ќе се изговараат и повторуваат многу слични презимиња: Чинг, Чанг, Ченг, Чунг и сигурно на моменти ќе предизвика забуна кај учениците. Доколку учениците го згрешат своето место, односно „семејството“, продолжуваат со повторување на презимето.

### Препораки:

*Посочете им на учениците да не запираат со изговарањето на своето зададено семејно презиме сè додека не ја најдат соодветната група.*



## 63. ПРЕНЕСИ ГО ЏРТЕЖОТ

Учениците се делат во две групи, кои треба да се организираат како две колони (со по 10-15 ученици). Двете колони нека бидат оддалечени просторно една од друга.

На последниот ученик во колоната му се дава лист со нацртана геометриска фигура (на пр. одредена фигура од геометриски форми – кука, робот и сл.) Првиот ученик во колоната добива лист и фломастер.

Ученикот кој е на последната позиција во колоната треба тоа што го гледа на листот да го пренесе, нацрта со прст врз грбот на детето пред себе.

Истото се пренесува последователно врз грбот на секој следен ученик во колоната.

Членот на групата којшто е последен/на во колоната треба да го пренесе тоа што ќе му/ѝ биде нацртано на грбот цртајќи на табла (лист, хамер и сл.)

### Препораки:

*На учениците од помала возраст зададете им поедноставни фигури за прецртување, односно со помалку елементи.*

*Кај оваа категорија на ученици следете го преносот на џртежот од грб на грб, заради дополнителна помош доколку увидите потреба за тоа.*



## 64. БЕЗ ДА ПАДНЕ

Учениците треба да застанат во круг. По случаен избор, се избира еден ученик којшто ќе застане во средината на кругот.

Ученикот застанат во центарот на кругот добива едно мало парче алуминиумска фолија, којшто ќе треба да ја фрли од што повисока позиција (дозволено е ученикот да застане на прсти, да ја крене високо раката во која ќе го држи парчето фолија).

Во тој момент, кога ќе ја фрли фолијата, треба да го каже името на еден, кој било соученик/чка. Тој/таа чиешто име е изговорено, ќе треба што е можно побрзо да истрча кон средината на кругот и да го фати веќе фрленото парче фолија. Целта е фолијата да не падне. Доколку не биде фатено, парчето алуминиумска фолија ќе треба да се намали, така што ќе се скине едно ѓошче. Истото ќе се повторува при секое паѓање на фолијата.

Играта продолжува сè додека не поминат сите ученици.

### Препораки:

Освен алуминиумска фолија, може да земете и пердув или кој било друг вид материјал што лесно би паѓал, за играта да биде што поинтересна и побрза.

За очекување е дека фолијата лесно ќе паѓа и дека голем број ученици нема да успеат да ја фатат. На почетокот земете парче со оптимална големина, за да имате можност полесно да го скинете при секое паѓање.



## 65. МОЈАТА СВЕЗДА

Секој ученик/чка добива работен лист на кој е нацртана голема звезда. Воедно, ќе биде потребен и прибор за пишување.

Во рамите на својата звезда, секое дете запишува, во секој од петте краци, по една од следниве информации:

1. омилен спорт;
2. омилено јадење;
3. омилено животно;
4. омилена боја;
5. омилено годишно време.

Учениците ги поставуваат своите звезди на плутена табла или стиропор (со помош на шпенадли). Целта е потоа со парче конец да се поврзат меѓусебно оние краци на звездите на кои учениците ќе понудат идентични одговори (со помош на волница/конец кој би се поставувал околу шпенадлите).

### Препораки:

За очекување е дека поголем број на одговори ќе бидат идентични кај повеќе ученици, па токму затоа поттикнете ги да ги препознаат сите можни комбинации за меѓусебно поврзување на звездените краци кои нудат ист одговор.

На крајот, се очекува да се создаде мрежа со меѓусебно испреплетена волница/конец во повеќе насоки.



## 66. ИГРИ СО ТОПЧЕ

Организирајте ги учениците во круг. Играта може да биде реализирана на повеќе начини, со една или повеќе топки:

учениците може да ја фрлаат топката по случаен избор, кажувајќи го името на ученикот/чката на кој/а ќе му/ѝ ја дофрлат топката. Треба да се внимава да бидат вклучени сите ученици присутни во кругот. Истата игра може да се организира и со две топки, со тоа што истовремено во кругот би се дофрлале паралелно топките од страна на двајца ученици;

топката може брзо да се пренесува од еден до друг, во вид на штафета, со цел за што покусо време да биде пренесена од првиот до последниот ученик во кругот. И оваа игра може да биде модифицирана и збогатена со тоа што би се користеле двете топки истовремено, односно првиот ученик во кругот ќе ја подаде штафетно првата топка, по кусо време наставникот му ја додава и втората топка, што ќе придонесе за поголема динамика во играта, бидејќи двете топки истовремено ќе циркулираат во кругот.

### Препораки:

*Кај учениците од рана училишна возраст е најдобро да се започне со совладувањето на игрите со помош на само една топка, а потоа постапно да се започне со две.*

*Кај учениците со поразвиена и поусовршена координација, може да се додаде и третата топка во играта со пренесувањето на штафетата.*



## 67. БРОД И КАРПИ

Учениците се делат во 2 групи по случаен избор (може и со влечење на ливчиња/бецови, на кои едната половина на групата би добила слика на брод, а другата слика на карпи).

На учениците кои ќе ја имаат улогата на брод им се врзуваат очите со марами.

Учениците коишто ќе ја имаат улогата на карпи се распоредуваат низ училиницата, на повеќе различни места, во вид на карпи.

Учениците коишто се бродови, наставниците треба лесно да ги завртат и да ги пуштат да се движат слободно низ училиницата. Во овој момент кога ќе се доближат до карпите, учениците коишто ја имаат таа улога треба да испуштаат звук како: шишишишиши (со различна јачина во зависност од тоа колку се близку или далеку од карпата), врз основа на што учениците бродови ќе треба да се преориентираат и да ја сменат насоката, за да го избегнат удирањето во карпата.

Доколку дојде до удирање во карпата, се менуваат улогите на тие 2 ученици.

### Препораки:

*Насоките за учениците-бродови може да бидат дадени во форма на инструкции: лево/десно/пред/зад и сл., доколку сите ученици ги усвоиле просторните релации.*



## 68. ИНОВATORИ

Учениците се делат во повеќе групи со 4-5 члена, по случаен избор.

Секоја група добива плик во кој се наоѓа име на некој апарат или предмет, кој е во широка секојдневна употреба.

Секоја група ќе сmisли целосно ново име и лого, знак за зададениот поим (во согласност со неговите специфики, карактеристики, начин на употреба и сл.) Името би требало да биде инвентивно осмислено, оригинално, но и впечатливо (на пр. – за телефон: Брезиот глас / Абер / Тит-тит и сл.; за фрижидер: Пингвин и сл; за правосмукалка: Свездена прашина; за кревет: Голем одмор; за лажица: Касни-порасни, Лап-лап и сл.) Воедно, групата го осмислува и црта и логото.

Откако сите групи ќе завршат со задачата, една по една група ќе треба да го претстави своето лого и осмисленото име, а другите би требало што е можно побрзо да ги откријат почетно зададените поими, односно за кој предмет или апарат станува збор.

### Препораки:

Бидејќи во секоја група ќе има по 4-5 члена, групата може да излезе со повеќе предлози и за име и за лого, но поттикнете ги истите да бидат резултат на групен договор.

Во оваа игра би било полезно да им оставите повеќе време на учениците за осмислување на можните решенија за името и логото.



## 69. ГОЛЕМО-МАЛО

Учениците треба да седнат во круг. Во играта треба континуирано да се користат два клучни збора: ГОЛЕМО и МАЛО.

Играта започнува со тоа што еден ученик треба да ја осмисли првата реченица, на пр.: „На големата ливада е мало цветче“. Следниот ученик/чка треба последниот дел од реченицата да го преземе (каде што се спомнува МАЛО) и да додаде нов дел поврзан со зборот ГОЛЕМО, на пр.: „На малото цветче е голема пеперутка“.

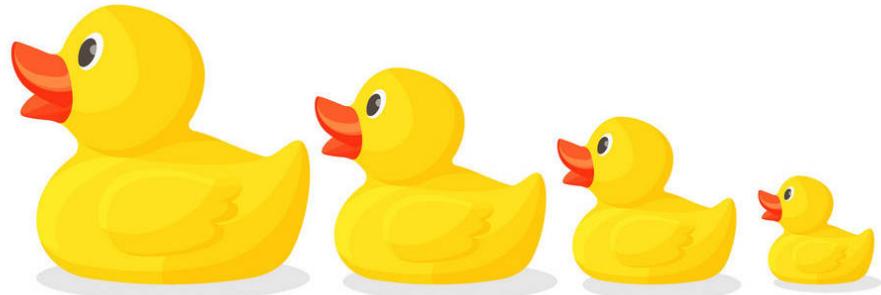
Играта продолжува по овој редослед сè додека не бидат вклучени сите ученици.

### Препораки:

Играта може да биде модифицирана на неколку начини:

- поимите ГОЛЕМО и МАЛО може да бидат поврзани и со некоја боја, на пр.: „Големата сина мравка ја сакаше малата виолетова бубамара“;
- поимите ГОЛЕМО и МАЛО може да се заменат со поимите МОКРО-СУВО или ПРАВО-КРИВО и сл.

Речениците може да бидат логички поврзани, но може да се осмисли и сосема нелогична, шеговита содржина.



## 70. ДВИЖЕЊЕ

Учениците треба да застанат во круг. Еден од нив треба да смисли одредено движење, користејќи кој било дел од телото, а другите во кругот ќе треба да го повторат истото и на тој начин да го поздрават.

Играта може да биде надградена преку неколку различни инструкции:

- во првиот круг на играта учениците може да прават мали движења,
- во следниот круг тоа може да бидат големи движења, па потоа да се менуваат во брзи, бавни движења и сл.

### Препораки:

Играта може да биде и модифицирана, на пр. групата да направи спротивно движење од тоа што го кажува одбранито ученик, односно доколку тој или таа прави бавни движења, групата би можела истото тоа да го повтори брзо, а потоа обратно.



## 71. ДОПРИ НЕШТО...

Во текот на оваа игра се пушта музика, а додека таа свири, учениците танцуваат и се движат слободно низ просторот.

Штом ќе запре музиката, наставникот треба да даде одредена инструкција што учениците ќе треба брзо да пронајдат и да допрат, на пр.: допри нешто сино.

На секое следно запирање на музиката, на учениците им се нудат нови инструкции и насоки, како:

- допри нешто мазно,
- допри нешто волнено,
- допри нешто тврдо,
- допри нешто мало,
- допри нешто метално,
- допри нешто убаво,
- допри нешто зелено и сл.



Инструкциите треба да се даваат брзо, за играта да ја добие посакуваната динамика.

### Препораки:

Играта може да биде видоизменета, на пр. со инструкции дека при запирањето на музиката ќе треба да се допре некој од соучениците, на пр.:

- допри нечија глава,
- допри нечиј прст,
- допри нечија коса и сл.

Истото може да биде реализирано и со посочување на бои кои би требало да бидат препознаени и допрени во просторот и сл.

## 72. ЗМИЈА

Учениците застануваат еден зад друг во колона и се факаат за рамениците. Првиот ќе има улога на главата на змијата, а последниот е опашката од која доаѓаат насоките за правецот на движењето.

Насоките за движење ги задава последниот во колоната, со тоа што со прстите ќе го допре рамото на тој/таа што е пред него на следен начин:

еден допир по рамо за движење право,  
два допира по рамо за одење на десна страна,  
три допира по рамо за движење налево.

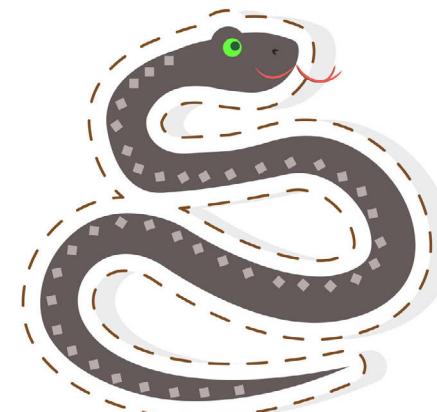
Штом последниот во колоната ќе ја даде насоката (со допира по рамо), таа треба брзо и штафетно да се пренесе од еден на друг ученик, сè до првиот за да може сите синхронизирано да се движат.

Штом кој било од учениците во колоната ќе добие сигнал по рамото, треба веднаш да го приспособи движењето. Нема потреба да се чека сигналот да стигне до првиот во низата, па дури потоа да започне движењето во зададената насока.

Ученикот/чкта кој/а е последен/на во колоната треба да даде нов сигнал штом ќе забележи дека сигналот е пренесен до половина на колоната, за да нема запирање при движење на змијата.

**Препораки:**

На почетокот е подобро учениците да бидат поделени во групи до 15 члена, за да го извежбаат и координираат движењето со дадените сигнали.



## 73. ИНСПИРАТИВЕН ПОСТЕР

Учениците се делат во групи со 5-6 члена. Секоја група добива по еден хамер и маса околу која ќе треба да застанат во круг.

Секој ученик добива по еден фломастер. На групите им се задава тема на која ќе цртаат инспиративен постер. Темата на цртањето е корисно да произлезе од актеулните наставни содржини на кои сте фокусирани.

Кога ќе се пушти весела, брза и динамична музичка нумера, учениците ќе треба да започнат со индивидуално цртање (во некој дел од хамерот каде што се застанати). Учениците не треба вербално да се договораат кој што избрал да нацрта.

Штом ќе запре музичката нумера, учениците ќе треба да престанат со цртањето и да направат чекор надесно.

При повторно пуштање на музиката, секој продолжува со цртањето на оној цртеж каде што е веќе застанат, односно ќе треба да црта таму каде што некој пред него веќе нешто започнал да црта.

На секое следно запирање на музиката, учениците прават чекор надесно и продолжуваат со цртање на негов дел од хамерот.



Играта ќе заврши во оној момент кога секој ученик повторно ќе се врати на својата прва, стартна позиција и ќе има можност да види и да го доврши својот цртеж.

#### Препораки:

За одржување на динамиката на играта, корисно би било цртањето придруженено со музиката да трае околу 30 секунди.

Кога ќе бидат креирани инспиративните постери, оставете им време на учениците да ги разгледаат; да видат како се трансформирале нивните почетни идеи за цртеж; колку елементи имаат постерите; со колку бои итн.

Корисно би било и групите меѓусебно да ги презентираат креираните постери, односно да ги објаснат застапените елементи.

### 74. НАЈДИ ГИ СВОИТЕ ЧЕВЛИ

Учениците формираат круг. Секој од учесниците во играта треба да извади по еден чевел и да го стави на средината на кругот.

Чевлите треба да се измешаат.

Играта започнува во оној момент кога ќе се пушти весела, брза музика, а учениците танцуваат следејќи го нејзиниот ритам.

Штом ќе запре музиката, учениците застануваат и ја земаат првата обувка што им е на дофат на раката.

Учениците се поттикнуваат да препознаат чии се извлечените чевли, односно усно да посочат кому му припаѓаат.

Доколку евентуално се формираат неколку тандеми на ученици коишто ќе можат меѓусебно да ги разменат своите чевли, за да дојдат до својот пар се поттикнуваат да ја извршат размената и како пар добиваат екстра поен.

Штом ќе биде препознаено кој чии чевли извлекол, чевлите повторно се враќаат на куп и се мешаат од страна на наставникот/чка.

Со повторно пуштање на музиката, учениците се поттикнуваат на

нови танцови движења, сè додека музиката повторно не запре, со што започнува повторно влечење на чевлите од купот по случаен избор.

Играта организирајте ја во повеќе кругови, односно повторете ја неколку пати.

#### Препораки:

Освен чевли, во играта како реквизити може да се користат и чорапи, топлинки, а тоа може да бидат и некои други лични предмети на учесниците (но треба лесно да се препознае кому му припаѓаат).

Додека трае музичкиот дел на играта, корисно е учесниците да се поттикнат и на организирани движења во круг, околу купот со чевли, правејќи притоа различни моторни движења според вашите инструкции (на пример: одење на прсти, одење на петици, скокање на една нога, одење 2 чекори напред, а 1 назад и сл. Исто така, може да се поттикнат и на имитирање на движењата на одредени животни, односно скокање како зајак или кенгуру; летање како пеперутка; одење како мечка или слон итн.)



## 75. ПРЕПОЗНАЈ МЕ

Секој учесник во играта запишува анонимно на лист три карактеристични нешта за себе.

Листовите се преклопуваат и се мешаат во еден голем сад, од кој потоа секој ќе извлече по 1 лист. Доколку некој евентуално го извлече сопственото ливче, го враќа во садот и влече повторно.

Секој ученик добива задача да ги прочита на глас трите запишани карактеристики и според нив да претпостави, погоди за кого станува збор во групата.

### Препораки:

Три карактеристични нешта може да бидат три лични карактеристики или пак нештата по кои учениците се препознатливи, како на пр. хоби, омилен спорт, храна, книга, музика, играчка, боја, годишно време итн.

Најдобро е да не им се сугерираат на учениците горенаведените категории, со цел самостојно да издвојат три лични обележја на кои прво ќе се сетат.

Важно е да обезбедите позитивен и сигурен амбиент при читањето на запишаните карактеристики за евентуално да се спречи несоодветно коментирање на одредени спомнати нешта (кои може да бидат наведени од страна на повеќе ученици).



## 76. КОШНИЦА СО БОНБОНИ

Се подготвува кошницата со повеќе разновидни видови на бонбони.

Кошницата се подава од рака до рака, при што секој ученик зема од кошницата онолку бонбони колку што сака.

Откако секој ученик ќе земе соодветен посакуван број на бонбони, секој учесник се поттикнува да каже онолку нешта колку што бонбони земал.

Може да бидат дефинирани различни теми за кои ќе се поттикне дискусијата во групата, на пример:

- какви убави пораки до групата;
- какви свои позитивни карактеристики;
- какви какви се твоите очекувања од денешниот ден;
- какви како се чувствуваш сега во групата итн.

### Препораки:

ИграТА треба да биде стимулативна, за сите ученици да се поттикнат да се вклучат во исказувањето во согласност со бараните критериуми. Препорачливо е бонбоните да останат за учесниците.

Доколку не сте во можност да обезбедите бонбони, може да користите и други реквизити, како на пр. моливчиња, украсни налепници, цамлии и сл.

Доколку некој ученик земе преголем број на понудени реквизити, помогнете им за секој бонбон да кажат зборови од кои би се составиле повеќе поврзани реченици, со цел да се реализира задачата.



## 77. ИГРИ СО ПАНТОМИМА

Играта може да се организира во групи или во парови.

Еден член на групата/парот треба да извлече ливче на кое се зададени различни категории, на пример различни професии, филмови, животни, растенија, познати ликови од цртани филмови, филмови, спортисти итн.

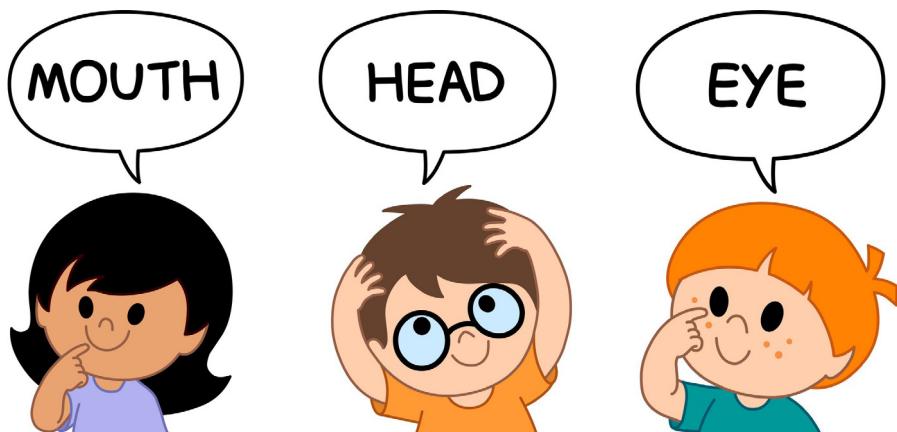
Целта е само преку пантомима да се понуди објаснување за нив во рамките на својата група или пар.

За играта да добие на поголема динамика, може и да го мерите времето што ќе им биде потребно на секоја од групите или паровите во откривањето на зададениот поим. Оттаму, би било оправдано групите или tandemите (доколку играат паралелно) да откриваат исти поими.

### Препораки:

*Возрастта и предзнаенетата на учениците нека бидат еден од критериумите при селекцијата на поимите во различни категории.*

*Изборот на категориите, посебно кај учениците од помала календарска возраст, е корисно да биде направен и во корелација со нивото на развиеност на нивната невербална комуникација.*



## 78. СУПЕРМАРКЕТ

Учениците седнуваат во круг. Задача е секој ученик, последователно во кругот (од лево на десно или обратно) да каже по еден продукт кој се купува во супермаркет, но претходно повторувајќи ги сите претходно кажани во кругот.

Заради полесно набројување, секој ученик кажува по еден продукт на соодветна буква од азбуката, запазувајќи ги притоа редоследот на буквите од А до Џ (на пр. А-ананас; Б-бонбони, но пред да се кажат бонбони, прво се повторува ананас; В: ананас, бонбони, ВОДА; Г: ананас, бонбони, вода, ГРАВ; Д: ананас, бонбони, вода, грав, ДЕТЕРГЕНТ итн.)

Играта завршува кога ќе се стигне до продукт на буквата Џ (на пр. шампон, шампињони).

### Препораки:

*На учениците од помала училишна возраст можете да им помогнете во повторувањето на претходно наведените артикли. Исто така, со цел да оди побрзо досетувањето на одредени артикли, можете да подгответе слики со повеќе добро познати артикли (како потсетник за различните букви), како дополнителна помош на учесниците во кругот.*

*Кај повозрасните ученици можете да го ограничите временски досетувањето на поимите (на пример, на 30 секунди), со цел да се задржи посакуваната динамика на играта. Доколку ученикот не може да се досети, ќе се прифати помош на првиот учесник во играта кој ќе има конкретна идеја и одговор.*



## 79. ПОФАЛБА ЗА...

Учениците треба да седнат во круг. По случаен избор се определува ученик/чка од кој/а ќе започне играта (на пр. тој или таа под чие столче е залепено црвено самолепливо ливче).

Првиот учесник во играта треба да упати јавна пофалба до тој/таа што седи десно од него, на пример: Тe пофалувам бидејќи секогаш трпеливо слушаш. / Te пофалувам бидејќи никогаш не лажеш. / Te пофалувам бидејќи секогаш им помагаш на другите итн.

Последен/на ученик/чка упатува пофалба на првиот/та во кругот.

### Препораки:

*Основен предуслов за успешно реализацирање на оваа игра е да се споделат меѓусебни позитивни впечатоци едни за други.*

*Со цел сите учесници во играта што полесно да ги издвојат препознатливите добри особини, карактеристики на тој/таа што седи десно од нив, на учениците може и да им се остават 1-2 минути да размислат за соученикот/чката, пред да започне играта.*

*Многу е важно сите пофалби да бидат со еднакво внимание сослушани од страна на сите кои учествуваат во играта.*



## 80. НАШЕ БИНГО

Секој ученик добива по еден работен лист во кој се внесени повеќе различни категории. Секој треба да го потпише својот лист.

Учениците добиваат 10 минути слободно да се движат низ училиницата и да побараат помеѓу своите соученици кој сè би можело да им се потпише под различни категории.

Бинго ќе се добие, постигне во овој момент кога учениците ќе соберат пет последователни потписи вертикално, хоризонтално или дијагонално.

Целта е што повеќе ученици да дојдат до бинго на своите работни листови, односно доколку е можно, да се постигнат и неколку бинга на еден работен лист.

Пример за можни категории на работен лист:

Имам смисла за хумор	Сакам да се дружам			
Весел/а сум по природа	Убаво пишувам			
Се грижам за околината	Многу сум брз/а			
Знам да готвам				
Имам многу пријатели				

### Препораки:

*При избор на категориите за работен лист, внимавајте тие да бидат соодветни на возраста на учениците, нивните интереси, спецификите на групата и сл.*



## 81. ОТКРИЈ ЈА ПОРАКАТА

Учениците се делат во групи од 4-5 члена.

Секоја група во плик добива подготвена задача, односно во секој од нив ќе бидат подгответи повеќе исечени букви, зборови, слики, интерпункциски симболи, броеви и сл.

Целта е групата заедно да се обиде да состави одредена порака, употребувајќи ги и подредувајќи ги сите достапни букви, бројки, симболи итн.

Пораките можат да бидат универзални пораки, како на пример: Сите за еден, еден за сите; Капка по капка – море, зрно до зрно – погача итн.

### Препораки:

За полесно откривање на таинствените пораки, корисно е во пликовите да бидат застапени и слики, покрај измешани букви, симболи.

Олеснително би било доколку се претстави и структурата на бараната порака, односно од колку зборови е составена.

Олеснување може да биде и поставување на одредени букви или зборови во рамките на зададената реченица, т.е. реченици.



## 82. ТОА СУМ ЈАС

Секој ученик добива работен лист на којшто ќе биде представена контура на детска фигура.

Учениците работат индивидуално и анонимно на своите работни листови, внесувајќи ги следниве пет податоци:

- моментално присутната мисла се впишува во пределот на главата;
- доминантното чувство се запишува кај срцето;
- присутната потреба се забележува кај stomакот;
- омилената активност кај рацете;
- најголемата желба кај нозете.

Учениците се делат во парови и на ниво на тандем ги разменуваат своите работни листови. Добиваат задача, без меѓусебно договорање, да запишат за својот член на парот по уште една: мисла, чувство, потреба, активност и желба. Помош и насока да им бидат претходно напишаните податоци, но и сето она што го знаат за своите соученици.

Откако ќе го завршат овој дел од задачата, ги разменуваат листовите и на ниво на пар си даваат меѓусебен осврт за напишаните одговори, т.е. колку тие се точно претпоставени.

### Препораки:

Играта е препорачлива за оние групи ученици кои добро меѓусебно се познаваат, за да можат полесно да ги напишат петте барања.

Поделбата во парови е најсоодветно да се изврши по случаен избор, на пример, според местото на седење во просторијата; првата буква во името или презимето; знакот којшто е поставен и залепен под нивното столче итн...



### 83. ИГРИ ЗА ОПУШТАЊЕ

Сите игри за физичко опуштање истовремено помагаат и во умственото релаксирање. Постојат разновидни игри, а ќе бидат понудени три кои се реализираат индивидуално.

#### ПЕПЕРУТКА:

Децата ги поставуваат рацете зад грб, вплеткувајќи ги прстите под лопатките на рамениците. На тој начин ќе можат да го симулираат движењето со лактите како летање на пеперутките.

#### ЖЕЛКА:

Главата треба да се вовлече кон рамениците, поттикнувајќи ги децата да ги издигнат рамениците колку што можат повисоко кон ушите. Во следната фаза на играта ќе биде потребно да се направи спротивното движење, со тоа што ќе се спуштаат длankите колку е можно пониско долу, а рамениците ќе се повлечат кон назад.

#### ШЕШИРОТ НА ВОЛШЕБНИКОТ:

Учениците треба да замислат дека се волшебници кои имаат магични шешери. Кога ќе дадете инструкција дека шеширите почнале да им растат нагоре, децата треба полека да ги издигнуваат рацете колку што можат повисоко, за да го задржат шеширот. Потоа се прават спротивни движења, односно се посочува дека шеширот полека се смалува, па соодветно на тоа и рацете се спуштаат долу.

#### Препораки:

Поддржете ги игрите со куси приказни за пеперутка која се обидува да полета за првпат; за исплашената желка која од страв целосно се вовлекла во кукичката, па потоа нешто здогледала и љубопитно го извлекла главчето надвор; за волшебникот кој згрешил неколу волшебни зборови, па затоа шеширот наизменично му се зголемува и намалува.



#### 84. ПОЗДРАВИ ОД РАЗЛИЧНИ КУЛТУРИ

Секој ученик добива ливче на кое е објаснет начинот на кој тој/таа ќе треба да поздрави што повеќе учесници во играта. Поздравите треба да бидат необични, со доза на хумор, за да предизвикаат позитивно расположение во групата. На пример:

- фати некого за нос и кажи: бип-бип,
- фати се за лево уво и кажи: хо-хо,
- оди на петици и трепкај со очите,
- скокач на една нога и пlesни трипати со длankите,
- наведни ја главата и мавтај со левата рака итн.

Играта започнува на ваш знак за старт, при што учениците треба слободно да се движат низ просторијата, а штом ќе застанат до некого, ќе треба да го поздрават, но и да го испочитуваат поздравот на својот соученик.

Играта би требало да трае околу 5 минути, а целта е притоа да се упатат што повеќе поздрави од страна на секој учесник во играта.

##### Препораки:

*Играта развива сензibilitет за мноштво културни обележја присутни ширум светот, па би можела да послужи како одличен вовед во многубројните содржини од областа на општествената група предмети.*

*Треба да се внимава сите поздрави да ја имаат хумористичната димензија, за да не дојде до евентуално исмевање на одредени членови на групата поради начинот на поздравување кој го добиле како инструкција.*



## 85. ПОЗДРАВИ ВО КРУГ

Учениците треба да застанат во круг. Секој ученик осмислува некој свој начин на невербално поздравување.

По случаен избор се утврдува кој прв/прва је ја започне играта со упатувањето на поздравите. Поздравот на првиот учесник/чка во играта се упатува на тој/таа што е лево или десно до првиот/ата.

Упатениот поздрав се повторува од страна на вториот/ата во кругот, по што го претставува и својот поздрав.

Третиот/ата во кругот је треба да ги повтори првите 2 поздрави и потоа да го презентира личниот поздрав. На овој принцип продолжува играта до последниот/ната кој/а је треба да ги повтори сите претходни поздрави и на крајот да го покаже сопствениот.

### Препораки:

Во играта е интересно доколку учениците ги користат и своите раце, нозе и прсти, употребувајќи различни движења надградени и со одредени мимики, гестови и сл.

Играта може да се збогати доколку се вметнат и одредени звуци како елементи на поздравите (на пр. плескање со рацете, удирање со стапалата, свиркање со устата и сл.)



## 86. ЗАЈАК И ЖЕЛКА

Учениците се делат во две групи – група „зајак“ и група „желка“.

Групата ЗАЈАК добива задача да смисли што повеќе активности кои зајацитите можат брзо да ги извршуваат (на пр. трчање, скокање и сл.)

Групата ЖЕЛКА треба да осмисли што е можно повеќе активности кои желките успешно ги прават бавно (на пр. безбедно качување по скали, претпазливо одење во случај на опасност и сл.)

Секоја од групите треба и да го одглуми тоа што го осмислила, а победник е групата којашто је смисли повеќе активности.

### Препораки:

За точно утврдување на бројот на осмислените активности, практично би било нивно запишување од страна на групите.

Играта ќе добие на дополнителна динамика доколку групите треба да погодат за какви активности станува збор преку погодување на истите врз основа на одглуменото.

Слични игровни активности може да бидат осмислени со промена на парот животни, но битно е да се задржи крупната разлика помеѓу нив (на пр. слон и глушец, срна и волк, лав и газела и сл.)



## 87. ПРОШЕТКА

Учениците треба да се движат слободно низ просторијата додека свири весела музичка нумера. При движењето во ритамот на музиката, треба да внимаваат и кој се наоѓа во нивната близина, односно: лево-десно-пред-зад-до.

Штом ќе запре музиката, треба да застанат таму каде што се и да замижат. По случаен избор се посочуваат 2-3 ученици кои мижејќи, по сеќавање ќе треба да се обидат да набројат кој е околу нив.

Откако ќе бидат посочени имињата, учениците може да ги отворат очите и да ги проверат своите претходно дадени одговори.

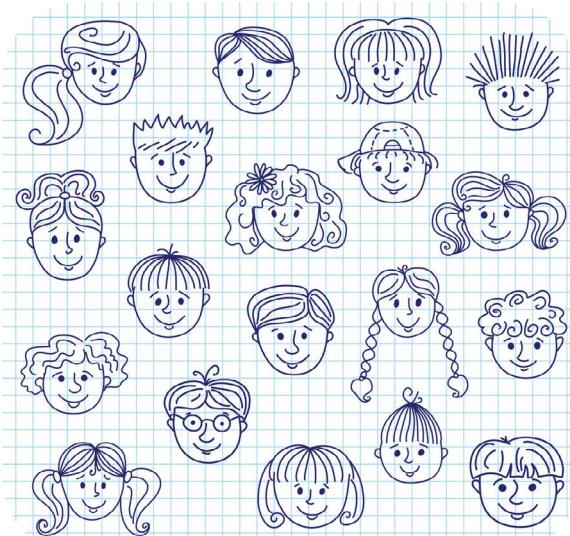
Играта се повторува повеќе пати, придружена со динамична музичка заднина.

### Препораки:

*Играта е препорачлива за оние групи ученици кои добро меѓусебно се познаваат, за да можат полесно да ги посочат имињата на соучениците.*

*Играта може да се модифицира и за групите коишто сè уште не се познаваат доволно, но притоа се реализира без мижење, а како дополнителен реквизит треба да се користат бецовите со лични имиња.*

*На овој начин играта може да помогне и во меѓусебно подобро запознавање и побрзо запомнување на личните имиња.*



## 88. СЕМАФОР

Едно дете по случаен избор се определува да ја извршува улогата на семафор. Се врти кон сидот на едниот крај на просторијата, односно со грбот кон останатиот дел на групата.

Другите ученици застануваат на другиот крај на просторијата. Кога детето-семафор ќе каже ЗЕЛЕНО, другите деца тргнуваат кон него/неа, правејќи дозволени 2 чекори.

Штом детето-семафор ќе изговори ЦРВЕНО (по неколку пати повторен збор ЗЕЛЕНО), има право да се сврти веднаш кон групата и тие што ќе ги затекне во движење ги враќа на стартот.

Детето коешто прво ќе пристигне до детето-семафор ја презема таа улога во играта.

### Препораки:

*Играта може да се усложни со тоа што на секоја инструкција ЗЕЛЕНО би се менувал и бројот на дозволени чекори напред, кои детето-семафор би ги покажувало на картички на кои би биле обележани броевите 1, 2, 3, 4 и 5.*



## 89. САТЕЛИТИ ОКОЛУ ПЛАНЕТИ

Учениците се делат во две групи и се распоредуваат во 2 круга.

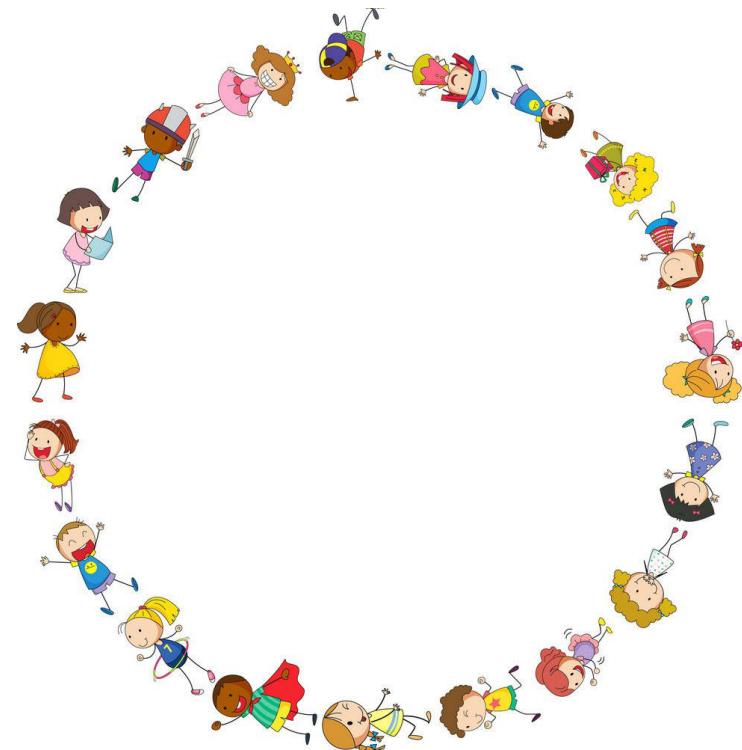
По еден играч од двата круга добива топка и држејќи ја во рацете треба за што покусо време да го оптрча кругот, да се врати на своето место и да ја предаде топката на следниот играч. На овој начин се реализира играта додека топката не стигне до последниот член на групата во кругот, кој ќе го истрча последниот круг.

Победник е групата во која учесниците за покусо време ќе ја извршат задачата.

### Препораки:

*Кај децата од помала возраст е препорачливо топката да биде помала за да можат полесно да ја задржат во рацете, без да им падне при трчање и меѓусебно подавање.*

*Кај повозрасните ученици играта може да се усложни со менување на насоката на трчање наизменично на лева, односно на десна страна при оптрчување на кругот.*



## 90. ПЕТАР ПАН

Секој учесник во играта добива беџ со име или илустрација на некој лик од приказната за Петар Пан. Само едно дете може да ја добие улогата на капетанот Кука, а останатите улоги може да се повторуваат повеќе пати, односно: Венди, Свончица, Мајкл, Џорџ, Индијанци итн.

Децата се движат на различни начини додека свири музиката (одење на прсти, скокање, скокање на една нога итн.), сè додека детето во улога на пират не викне гласно: Капетан Кука.

Во тој миг сите застануваат и треба што побрзо да се фатат меѓусебно за рацете. Членот на групата кој евентуално ќе остане сам ја презема улогата на пиратот.

### Препораки:

*Играта позитивно влијае врз зајакнувањето на групната когезија.*

*Внимание треба да се обрне за да се спречи евентуално повторување на децата во улога на пират, посебно доколку станува збор за оние ученици кои се најчесто изолирани од групата.*



## 91. ПОКАЗАЛЕЦ И НОС

Учениците по случаен избор се делат во парови. Секој пар застанува посебно во однос на другите тандеми формирани на ниво на групата.

Едниот член на секој пар добива задача да замисли дека во својот показалец има магичен конец со чија помош, без какво било физичко допирање, ќе може да ја дефинира насоката на движењето на другиот член на парот (на пр. горе, долу, лево, десно, напред, назад и сл.)

Вториот член на парот ќе треба да ги следи движењата на показалецот на првиот, замислувајќи дека магичниот конец му е залепен за врвот на носот. Врз основа на движењата на показалецот ќе треба да прави соодветни движења на телото, но најмногу со главата, вратот, рамениците, но секако помагајќи си и со долните и горните екстремитети.

### Препораки:

*Улогите на двата члена на парот се менуваат наизменично, а играта дополнително може да се надгради и со промена на паровите на одреден утврден знак, со просторно преместување на лева или на десна страна.*



## 92. ТИП-ТОП

Учесниците во играта застануваат во круг, застанувајќи со грб свртени кон средината на кругот, со цел да се намали можноста за меѓусебен контакт со очите.

По случаен избор, се одбира ученик/чка кој/а ќе треба да започне прв/а со тоа што гласно ќе го изговори бројот еден. Следното дете во кругот треба да изговори: два, по што следуваат: три, а потоа четири.

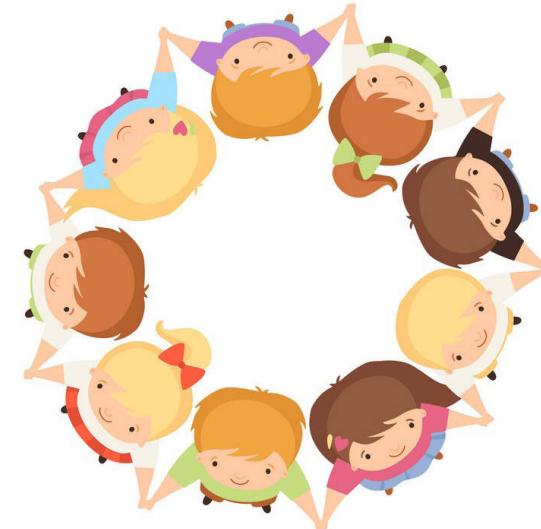
Петтиот член во кругот треба да биде добро концентриран, бидејќи заместо пет ќе треба да изговори: ТИП.

По кажаното ТИП, учесниците во кругот продолжуваат последователно со изговарање на броевите: шест, седум, осум и девет.

Наместо бројот десет, ќе треба да се изговори: ТОП, за потоа играта да продолжи повторно со одбројувањето на низата: 1, 2, 3, 4, ТИП, 6, 7, 8, 9, ТОП. Играта се повторува повеќе пати последователно.

### Препораки:

*Играта позитивно влијае врз подигнувањето на нивото на концентрацијата, па оттаму е посебно погодна за воведниот дел на голем број активности во кои потоа ќе се бара јасен фокус кон одреден проблем.*



### 93. 1, 2, 3

Учениците треба да формираат круг. По случаен избор се определува ученик/ка кој/а ќе ја започне играта, со тоа што играта ќе има различни критериуми во секој нареден круг.

Критериумите за секој нов круг игра се:

1 круг: 1. играч треба да изговори: еден, 2. играч: два, а третиот: три и така последователно да продолжат додека не стигнат до првиот играч.

2 круг: бројот 1 ќе се замени со плескање со длankите, а броевите 2 и 3 ќе се изговараат усно, како во претходниот круг на играта.

3 круг: бројот еден останува заменет со плескање со длankите, а бројот два дополнително се заменува со удир со стапалата на подот, додека пак бројот 3 се изговара и понатаму усно.

4 круг: во овој последен круг и бројот три ќе треба да се замени со тропкање со прстите, запазувајќи ги притоа правилно претходно зададените звуци за броевите еден и два.

#### Препораки:

Оваа игровна активност е одлична вежба за концентрацијата, но и за меѓусебната соработка на ниво на групата.

Кај повозрасните ученици може да се зголемат броевите и барањата до 5, за подолго да се задржи нивниот интерес.



### 94. ШТАФЕТА

Целта на играта е што побрзо пренесување на топката (или кој било друг предмет) во рамките на кругот. Се мери колку време било потребно за пренос на штафетата во секој круг.

Во следната фаза (откако ќе се постигне брз пренос на штафетата), играта може да се усложни со тоа што ќе треба да се изврши напоредно пренесување на две или три топки. На пример, откако првата топка ќе стигне до 4-5 играч, во играта се додава втората топка, па во кругот ќе бидат присутни две топки. На ист принцип може да се изврши додавање и на третата топка.

#### Препораки:

За играта да биде подинамична и поинтересна, може да се користат реквизити со различна големина и тежина, на пример: фудбалска топка, балон, тениско топче, пинг-понг топче, топка за плажа итн.



## 95. НАД ЗЕМЈА

Се подредуваат поголем број столчиња во одредена форма, а задача на учениците е одејќи преку нив (без какво било спуштање) да стигнат од startната до финалната позиција. Додека оди еден играч, другите чекаат.

Кај повозрасните ученици групата може да се подели на два дела. Двете подгрупи треба да бидат на различни страни на просторијата, односно едните на startот, а другите на целта. Кога ќе се даде знак за start, еден член треба да тргне од startната точка, а другиот играч од финалната точка. Тие ќе се сретнат на одреден дел од низата столчиња и ќе треба да изградат стратегија како да преминат на спротивната страна, а без притоа некој да треба да се симне од столчето.

### Препораки:

Се препорачува столчињата да не бидат превисоки. Обложете ги со стара хартија или најлони заради почитување на хигиенските стандарди.

Внимавајте учесниците во играта да не брааат при одење, за да се превенираат евентуални паѓања од столчињата.



## 96. МАШИНА ЗА ПИШУВАЊЕ

Буквите на азбуката (обележани, напишани на 31 посебна картичка или ливче) се ставаат во кутија, а секој член на групата влече по една картичка. Картичките треба да се поделат во согласност со бројот на членовите на групата, односно, доколку во групата има 20 учесници, тоа значи дека 11 од нив ќе имаат по 2 картички/букви.

Се задава збор по збор. Во согласност со гласовите во зададените зборови, треба да се вклучат учесниците со соодветните букви, односно еден по еден да ги заменат секоја од буквите со еден удир дланка врз дланка (слично на звукот на машината за пишување).

Доколку двајца или повеќе учесници во играта истовремено плеснат со дланките, треба од почеток да започнат со „пишувањето“.

### Препораки:

Играта започнете ја со покуси зборови во кои има повторување на гласови, на пример: мама, баба, тато, дедо и сл.

Потоа усложнете ја со зборови со средна должина (на пр.: топка, хотел, физика, сестра, зелено и сл.), па со тие кои содржат поголем број гласови (на пр.: математика, летувалиште, биологија, фармација, енциклопедија и сл.)

Кај учениците од помала училишна возраст, можете зборовите да ги запишете на табла за полесно утврдување на сите гласови/букви.

При избор на зборовите неопходно е да се зададат тие чие што значење им е познато на учесниците.



## 97. ПАТУВАЧКА НАСМЕВКА

Учениците застануваат во круг. Имаат задача да пренесат еден одреден начин на смеене (било невербално или пак со запазување на зададениот звук).

Се определува прв играч кој пренесува невербално насмевка, со соодветни мимики на соиграчот лево или десно од него. На овој начин се пренесува истата насмевка низ целиот круг, од еден до друг, сè додека не се врати повторно кај првиот играч.

Во вториот круг на играта, покрај пренесувањето на одредена мимика, може да се вклучат паралелно и звуци, како: хи-хи, ха-ха, хе-хе, хи-хе, ха-хи, хи-хи-ха-ха и сл.

### Препораки:

Играта позитивно влијае врз зајакнувањето на позитивното расположение во групата. Сигурно дека насмевките уште во првиот круг ќе преминат во синџир од заедничко смеене, што секако треба да се поддржи.



## 98. ПРЕСТИЛКА СО ПРИКАЗНАТА

Се подготвува престилка со преден џеб, во кој се ставаат толку ливчиња со напишани зборови колку што има учесници во играта.

Секој ученик треба да создаде по една реченица во која ќе биде содржан зададениот збор. Речениците е пожелно да бидат логично поврзани, за да се добие заокружена целина во вид на приказна во која секој член од групата ќе партиципира со по една реченица.

### Препораки:

Изборот на зборови е пожелно да биде широк и разновиден, односно да бидат застапени именки, придавки, глаголи и сл.

Корисно е и доколку се застапени зборови кои не се тесно меѓусебно поврзани по значењето, бидејќи така би се поттикнала креативноста на учениците во нивното вметнување во речениците (на пр. чадор, балерина, сендвич, пазар, тркалање, горе итн.)



## 99. МЕСЕЧИНСКИ КРАТЕР

Се поставуваат две големи картонски кутии завиткани во алуминиумска фолија. На нив направете и неколку отвори со различна големина во вид на кратери. Во две кошници обложени исто така со фолија, се поставуваат многу ситни бонбони, исто така завитани со фолијата, со цел да се долови изгледот на вселенски камчиња.

Учениците поделете ги во 2 групи кои ќе бидат организирани во 2 колони. Наспроти двете колони ќе бидат поставени кутиите, а задачата на учениците ќе биде да уфрлат што повеќе камчиња (бонбони) во дупките (кратерите).

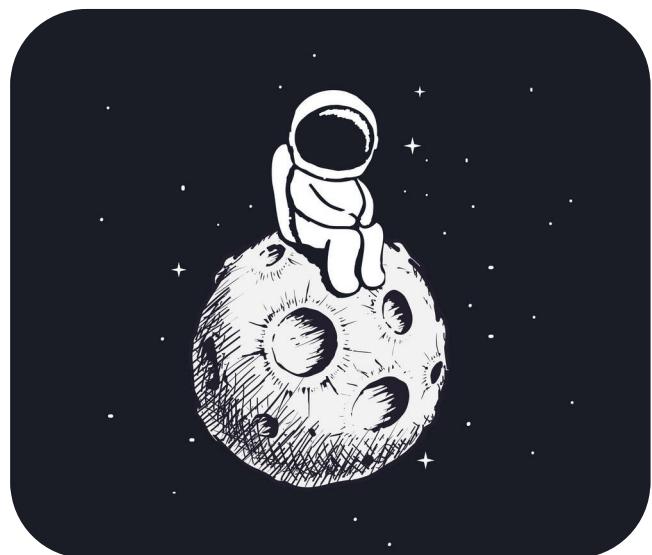
Во првиот дел на играта камчињата треба да се фрлаат од оддалеченост од 2 м, а во втората фаза на играта тие може да се фрлаат со грбот свртен кон дупките (кратерите), за да се усложни поставената задача.

### Препораки:

Во играта освен бонбони може да се употребат и реквизити како пинг-понг топчиња, мали пластични коцки и сл. (но, секако, завиткани во фолијата).

Обезбедете ист број на камчиња за двете групи.

Следете го истовремено фрлањето на двајцата играчи од двете колони.



## 100. ПОГЛЕД НИЗ...

Учениците се делат во парови. Застануваат грб до грб.

На зададен знак истовремено секој член на парот треба да се наведне напред, благо да ги рашири нозете и да погледне со цел да се сртне со погледот на другиот член на парот.

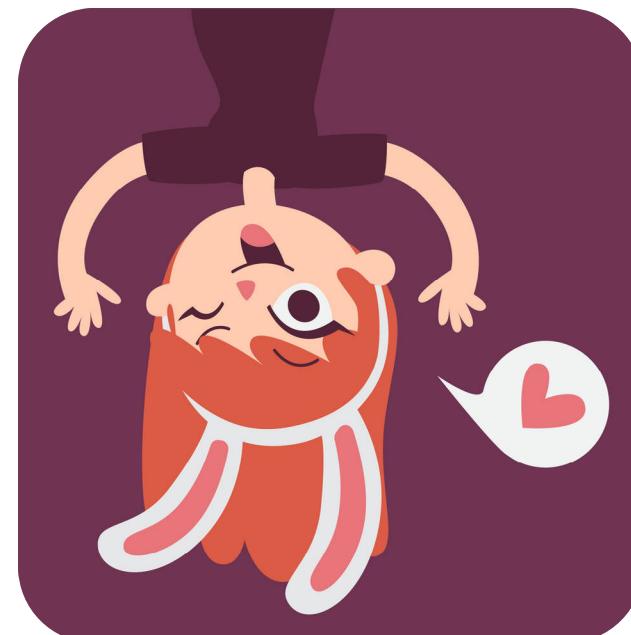
Поттикнете ги да опишат што гледаат додека се во таа позиција, односно да ги опишат смешните детали што ќе ги воочат (спуштена коса, форма на веѓи, уста итн.)

Во наредната фаза на играта се менуваат паровите, со цел секој да биде со некој друг член од групата.

### Препораки:

*Играта позитивно влијае врз зајакнувањето на позитивната атмосфера во групата.*

*Кога кажуваат што гледаат надолу, треба да бидат вклучени двета члена на истиот пар.*



## 101. КОНЧЕ ПО КОНЧЕ – ВОЛНИЦА

Учениците се делат во неколку групи. Низ просторијата оставете растурени голем број на парчиња од разнобојни волници, на пример: црвена, жолта, зелена, сина, бела волница и сл., односно бројот на групите треба да соодветствува со бројот на боите.

Според бојата на извлечената картичка (на почетокот на играта) секоја група ќе добие насока какви кончиња треба да бараат и собираат низ просторот. Штом ќе најдат парчиња волница со иста боја, ќе треба да ги врзат едни за други, со цел на крајот да се види која група има најдолго клопче волница.

Играта треба да трае околу 5 минути.

### *Препораки:*

*Играта позитивно влијае врз зајакнувањето на групната кохезија и соработка.*

*Пожелно е на учениците да им се даде предлог пред да започнат да бараат растурени парчиња волница, да се договорат на ниво на своите групи кој каква задача ќе изричува додека трае играта, за да се дојде до што подобар заеднички резултат (на пример: ученици кои ќе ги барат растурените парчиња; ученик кој брзо ќе ги пренесува до тие ученици кои ќе ги поврзуваат меѓусебно; ученик кој ќе го намота што побрзо клопчето волница и сл.)*

*Растурените парчиња волница треба да бидат со подеднаква должина и да бидат скриени на подеднакво тешки, недостапни или пак достапни места.*



## ЛИТЕРАТУРА

*Бетаџи, М.К.*

(2008) **Приручник за игре у кући**, Београд: Evro Book

*Бокшиан-Танурђић, З.*

(2000) **Од игре до позорнице**, Београд: Креативни центар

*Jović, N., Kuveljić, D.*

(2005) **Kako stvarati prijatnu atmosferu za učenje**, Beograd: Kreativni centar

*Марјановић, Ј., Брдар, С.*

(2005) **Водич за рођендане**, Београд: Креативни центар

*Милетић, В., Стојковић, Д., Дасукидис, В.*

(2004) **Именоиграње**, Београд: Креативни центар

*Шаброл, В.*

(2007) **150 активности за разоноду ваших унука**, Београд: Креативни центар

## **Нансен Дијалог Центар Скопје**

**Адреса :** ул. Бахар Моис бр. 4

1000 Скопје, Република Северна Македонија

**Тел. :** +389 (0) 2 3209 905