

ENA IGRA NA DAN PREŽENE DOLGČAS STRANI!

IGRE ZA V SOBO

TELEFON

Število otrok: Več kot je otrok, bolj zabavno je

Opis igre: Otroci sedijo v krogu. Prvi otrok zašepeta drugemu na uho zelo dolgo ali težko besedo ali pa kar krajši stavek (npr.: »Avtomehanik« ali »V sodu za deževnico plava žaba«...).

Drugi otrok telefonsko sporočilo pošlje na uho svojemu sosеду, ta pa ga pove spet naprej in tako do zadnjega. Vsak pove tisto kar je slišal, tudi če zveni še tako nesmiselno. Ko sporočilo pride do zadnjega, ta pove sporočilo naglas.



PIHANJE VATKE

Število igralcev: 2 ali več

Potrebujemo: vrvico ali trak, nekaj vate

Opis igre: Otroke razdelimo v dve skupini. Vsaka stopi na svoj konec mize. Na sredino mize damo vato in vrvico, ki razmeji polji obeh skupin. Naloga igralcev pa je, da vato z vso močjo pihnejo v nasprotnikovo polje. Za vsak zadetek dobi skupina točko.

ŠKARJE – KAMEN – PAPIR



Število igralcev: po dva otroka

Opis igre: Vsak igralec iztegne eno roko. Ob hkratnem štetju ena, dve, tri zamahujemo z roko gor in dol. Na »tri« ustavimo roko in pokažemo eno od naštetih kretenj:

Škarje: kazalec in sredinec sta iztegnjena

Kamen: roko stisnemo v pest

Papir: prste plosko iztegnemo

Pomembno je naslednje: škarje lahko režejo papir; papir lahko zavije kamen; kamen lahko uniči škarje.

Če je več igralcev lahko naredimo igro še bolj zabavno tako, da po tleh položimo liste papirja ali blazinice, ki predstavljajo pot. Ena skupina se postavi na en konec poti, druga pa na drugi konec. Na tri, štiri, zdaj se podata tekmovalca iz obeh ekip na pot, na kateri morata sonožno poskakovati po poljih. Ko se na poti srečata se gresta škarje – kamen – papir. Tekmovalec, ki zmaga sonožno poskakuje naprej proti nasprotni ekipi. Tekmovalec, ki je izgubil, pa se hitro vrne na začetek in ponovno štarta. Ekipe dobi točko, ko ji uspe priti do nasprotnikove ekipe.

SLEPA MIŠ

Število igralcev: 2 otroka ali več

Potrebujemo: ruto ali šal

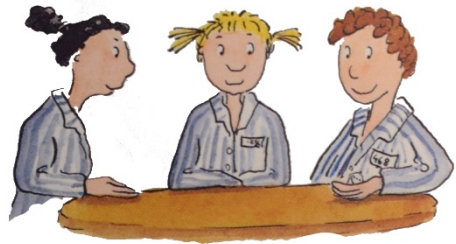
Opis igre: Slepo miš določimo z izštevanko. Z ruto ji zavežemo oči tako trdno, da zagotovo ničesar ne vidi. Drugi otroci skačejo okoli slepe miši, se oglašajo in se hitro umaknejo, preden jih zgrabi. Če slepi miši uspe ujeti katerega otroka, si odveže ruto in jo zaveže novi slepi miši.

ZAPORNIKI

Število igralcev: 2 otroka ali več

Potrebujemo: kocko, papir in svinčnik

Opis igre: Vsi igralci sedijo kot zaporniki v zaporu, kjer morajo odsedeti še celih petdeset dni. Te dni si zabeležimo na papirju v obliki črtic. Vsak igralec vrže kocko. Kdor vrže pet, sme prečrtati pet črtic, kdor pa le eno piko, le eno črtico. Da bi lahko zanesljivo zapustili zapor, je pomembno, da vržemo ob koncu natanko toliko pik, kolikor je črtic. Če nam na papirju npr. ostaneta samo še dve črtici, vrgli pa smo šest pik, si moramo za kazen šest črtic še dodati. Le komu bo kljub vsemu prvemu uspelo zapustiti zapor?



KDO SEM DANES?

Število igralcev: poljubno

Potrebujemo: nalepko ali samolepilni papir in pisalo

Opis igre: Vodja pred začetkom igre pripravi za vsakega otroka nalepko. Na nalepki piše ime kakšne znane ali pomembne osebe. To je lahko gasilec Samo, Elza, Peter Prevc, Lea Sirk itd. Vsakemu otroku na čelo nalepimo nalepko, tako da pri tem ne vidi, kaj mu piše na čelu. Ko imajo vsi igralci svojo nalepko, se ugibanje lahko začne. Otroci postavljajo vprašanja, da bi ugotovili, koga predstavljajo. Na vprašanja lahko odgovorimo le z DA ali NE. Npr:

- *Sem morda moški?*
- *Sem še živ?*
- *Sem izmišljena oseba, ki nastopa v risanki?*
- *Živim v Ameriki?*
- *Me morda poznaš s televizije?*
- *Si me že videl v kakšni športni oddaji?*



Kdor ugame, kaj mu piše na listku, je zmagovalec. Če na koncu kdo ostane, ki mu sploh ni jasno, kdo je, mu lahko ostali otroci pomagajo z zelo jasnimi namigi.

PANTOMIMA



Število igralcev: poljubno

Opis igre: Otroci se razdelijo v dve skupini. Prva skupina zapusti sobo, druga pa si medtem izmisli opravilo, ki ga bo predstavila: npr. *pomivanje posode, likanje, popravljanje avtomobila*. Nato v sobo pokličemo prvega otroka. Skupina, ki si je izmislila opravilo mu z mimiko in kretnjami prestavi dogovorjeno opravilo. Prvi otrok mora uganiti katero opravilo predstavlja, vprašanj pri tem ne sme postavljati. V sobo pokličemo drugega otroka in prvi otrok mu z gibi in mimiko pokaže tisto, kar je sam opazoval. Ta pa bo nato tretjemu

otroku, ki vstopi v sobo, pokazal tisto, kar misli, da je prepoznal. Verjetno si je vsak predstavljal drugo opravilo kot tisto, ki ga je dejansko predstavil prvi. Pogosto nastane iz prvega opravila nekaj popolnoma drugega.

UGANI POKLIC

Število igralcev: 2 ali več

Opis igre: Vodja igre vpraša, kdo bi prvi predstavil zanimiv in manj znan poklic. Otrok, ki se javi, naredi za iskani poklic značilno kretnjo in vpraša soigralce: »Kaj sem po poklicu?« Preostali začnejo spraševati in si tako ustvarjajo sliko o njegovem poklicu. Vprašanje je treba postaviti tako, da nanje lahko odgovorimo le z DA ali NE.

- *Ali poklic opravljamo tudi ob koncu tedna?*
- *Je ta poklic že zelo star?*
- *Imaš v svojem poklicu veliko stika z ljudmi?*

Igralec postavlja vprašanja tako dolgo, dokler nanje lahko odgovorimo z da, če pa je odgovor nikalen, je na vrsti naslednji spraševalec. Šele ko smo prepričani, da vemo pravi odgovor, ga lahko povemo naglas. Kdor prvi ugame dobi točko in sme v naslednji igri predstaviti poklic. (npr.: *frizer, avtomehanic, pilot, kuhar, astronaut, gasilec, policaj, reševalec, zdravnik, učitelj, trgovec, programer, pek, čevljar, električar, urar, kovač, hišnik, varnostnik...*)

UGANI PESEM

Število igralcev: poljubno

Potrebujemo: leseno kuhalnico

Opis igre: Pomembno je da za igro izberemo znano pesem (npr. *Ringa ringa raja, Po Koroškem po Kranjskem že ajda zori, Zima zima bela, Barčica po morju plava, Sijaj sijaj sončece, Vse najboljše...*)

Vodja igre s prstom ali kuhalnico udarja pesem po taktu ob mizo, ostali pa morajo uganiti, za katero pesem gre. Za vsak pravilen odgovor dobi sodelujoči točko. Kdor na koncu zbere največ točk, je skupni zmagovalec in dobi nagrado.



VIDIM NEKAJ, ČESAR TI NE VIDIŠ

Število igralcev: poljubno

Opis igre: Eden od otrok reče: »Vidim nekaj, česar ti ne vidiš, in to je zeleno.« govori mora o predmetu, ki je v prostoru in ga lahko drugi dobro vidijo. Otroci zdaj po vrsti ugibajo, kateri je iskani predmet. Kdor pravilno ugame, si lahko v naslednji igri izbere predmet, ki ga je treba ugibati.

LETI, LETI ...

Število igralcev: poljubno

Opis igre: otroci sedijo okrog mize in s prsti enakomerno udarjajo po robu mize. Vodja igre je lahko starejši otrok ali odrasla oseba, ki glasno govori: »Leti, leti, leti.... Ptič!« V trenutku, ko ostali zaslišijo ime predmeta ali živali, ki leti, dvignejo roke visoko v zrak.

Vodja igre pa nadaljuje npr. »Leti, leti, leti avion!« Spet vsi dvignejo roke.

Če pa imenuje živali ali predmet, ki ne zna leteti, otroci nemoteno udarjajo naprej. Kdor se na primer pri »Leti, leti, leti...opica!« zmoti in roke vseeno dvigne, izpade. Zmaga tisti, ki ostane zadnji v igri.



PO ČEM DIŠI?

Število igralcev: poljubno

Potrebujemo: ruto, šal ali trak, različne začimbe in dišave



Opis igre: Na mizi leži deset različnih snovi, ki imajo zelo značilen vonj, kot so npr. začimbe, zelišča ... Igralci naprej povohajo vse snovi, dokler si vonja ne vtisnejo v spomin. Nato prvemu igralcu zavežemo oči. Pod nos mu pomolimo eno od snovi in uganiti mora, kaj voha. Če je odgovor pravilen, dobi točko. Za igro lahko uporabimo *cimet, poper, milo, kruh, pomarančo, banano, klobaso, čebulo, čokolado in še kaj.*

DOBER OKUS

Število igralcev: 2 ali več

Potrebujemo: ruto, ščipalko, 10 malenkosti za pokušnjo



Opis igre: Prvemu igralcu zavežemo oči in s ščipalko stisnemo nos, da ne mora vohati. Za pokušnjo mu damo deset različnih stvari: ščepec soli, sladkorja, piškotnih drobtinic, košček sira, žličko gorčice, kapljico limoninega soka, korenja, žličko marmelade, nutele.... Bo uganil kaj je pojedel? Za vsak pravilen odgovor dobi točko. Le kdo zna najbolje okušati?

TIPANJE PREDMETOV

Število igralcev: poljubno

Potrebujemo: papir in svinčnik, škatlo, 10 različnih predmetov

Opis igre: Naloga igre je prepoznavanje predmetov, ki jih pod mizo otipamo in si jih zapomnimo.

Vsi otroci sedijo v krogu. Odrasla oseba prinese škatlo z desetimi majhnimi predmeti (*žlica, ključ, gumb, radirka, telefon, ravnilo, posodica, avtomobilček, kocka...*). Škatlo postavimo pod mizo tako, da otroci ne vidijo njene vsebine. Otroci z rokami sežejo pod mizo in si po vrsti podajajo predmete. Ugibati morajo, katere predmete tipajo. Ko vse predmete spet vrnemo v škatlo, si vsak napše, kaj otipal. Po približno treh minutah je treba svinčnike odložiti. Vsebino škatle stresemo na mizo. Vsak lahko preveri predmete, ki si jih je zabeležil in ugotovi, ali jih je pravilno prepoznal.

POTAPLANJE LADJIC

Število igralcev: 2 otroka

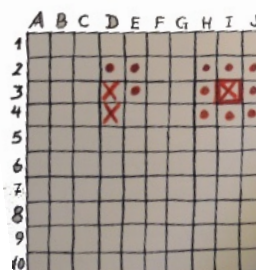
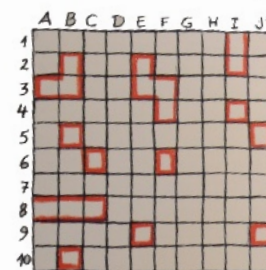
Potrebujemo: karirast list papirja, svinčnika

Opis igre: Na list papirja narišemo dve mreži, ki merita desetkrat deset kvadratkov. Ob strani vsake mreže napišemo številke od 1 do 10, na vrhu vsake mreže pa črke od A do J. Zgornja mreža je naša, spodnja pa mreža našega nasprotnika. V svojo mrežo narišeš ladje, ki so različne velikosti.

- *Bojna ladja (štirje kvadratke)*
- *Dve križarki (trije kvadratki)*
- *Trije rušilci (dva kvadratka)*
- *Štiri podmornice (en kvadratek)*

Igra se lahko začne. Nasprotniku povemo, na katero polje smo poslali svoj prvi izstrelak. Denimo: »G5.« Če je na nasprotnikovem polju zasidrana kakšna ladja, nam ta sporoči, da je ladja zadeta. Pove lahko tudi za katero ladjo gre. Če je polje prazno, pove, da ni zadetka.

Kot napadalci si zadetke in izstrelke v prazno beležimo v spodnjo do sedaj prazno mrežo. Tisti, ki prvi potopi vse sovražnikove ladje, je zmagovalec pomorske bitke.



ČOKOLADA NA VILICO

Število igralcev: poljubno

Potrebujemo: kocko, čokolado, nož in vilice, kapo, rokavice in šal

Opis igre: Na sredino mize položimo zavito čokolado, debele rokavice, kapo, šal in pribor. Vsak igralec meče kocko in naglas pove, koliko pik je vrgel. Če je vrgel med eno in pet točk, da kocko svojemu sosedu. Če vžre številko šest si hitro nadene kapo, šal in rokavice, vzame v roke vilice in nož in se loti čokolade. Pred tem pa mora seveda čokolado še odviti. To je treba opraviti, kar se da previdno, da ne raztrga ovitka. Ker drugi otroci med tem dalje mečejo kocko, je veselja za prvega igralca konec, ko nekdo drug vrže šest pik. Nož, vilice, šal, kapo in rokavice mora takoj predati naprej. Drugi igralec je čokolado toliko časa, dokler naslednji ne vrže šest pik. Igra traja tako dolgo, dokler čokolade ne zmanjka. (Otroci naj režejo manjše koščke.)



POKANJE BALONOV

Število igralcev: poljubno

Potrebujemo: veliko balonov, kratke vrvice

Opis igre: Vsak otrok napihne balon in si ga s kratko vrvico priveže na gleženj. Nato si poišče par in ko zasliši glasbo, z njim zapele. Naloga igre je, da pari med plesom stopajo na balone drugih parov in jih počijo, lastne pa morajo obvarovati. Zmaga tisti, ki zadnji obdrži cel balon na nogi.



POLIGON



Število igralcev: od ena naprej

Potrebujemo: narisane sledi nog in rok

Izdelava: Položi liste v sobi in si tako ustvari svoj poligon. V vsaki vrstici morajo biti trije listi.

IGRE ZA ZUNAJ

ČUVAJ ZAKLADA

Število igralcev: poljubno

Potrebujemo: različne drobne predmete, ruto ali trak

Opis igre: Čuvaj zaklada sedi z zavezanimi očmi na tleh. Okoli njega ležijo različni predmeti, kot so kamni, palčke, manjše igračke... Njegovi soigralci so roparji, ki mu želijo ukrasti zaklad. Približujejo se mu zelo potihoma. Če slepi čuvaj zasliši katerega od njih zakliče: »STOJ« in pokaže v smer, iz katere po njegovem prihaja glas.



Če pri tem zares pokaže na katerega od lopovov, ta izpade iz igre, četudi se je s svojim plenom že začel umikati. Zaplenjene stvari je treba spet vrniti na svoje mesto k čuvaju. Ko čuvaju zmanjka vseh predmetov, je igre konec. Lopovi preštejejo, koliko stvari jim je uspelo zapleniti in čuvaj postane naslednji otrok. Ko so bili že vsi na vrsti, zmaga tisti, kateremu so lopovi ukradli najmanj predmetov.

CESAR, KOLIKO KORAKOV SMEM NAREDITI?

Število igralcev: poljubno

Opis igre: Cesar, koliko korakov smem narediti? Je zelo stara igra. En izmet otrok je cesar. Drugi otroci pa se postavijo v vrsto, približno 20 korakov stran od njega. Prvi otrok vpraša: »Cesar koliko korakov smem narediti?« in cesar odgovori npr.:

- Velikanski korak
- Dva žabja koraka
- Slonji korak
- Mišji korak
- Tri mačje stopinje

Preden otrok naredi predpisane korake, se še enkrat prepriča: »Smem res?« Medtem se sme cesar premisliti in preprosto reče ne, ukaže lahko tudi, da je treba korake narediti nazaj. Ko prvi otrok pride do cesarja, zavzame njegovo mesto.

PETELINJI BOJ

Število igralcev: najmanj 2

Opis igre: Te igre ni dobro igrati na trdem asfaltu, raje pojdimo na travnik. Petelina si stojita nasproti in se med poskakovanjem po eni nogi odrivata s sklenjenimi podlaktmi. Cilj igre je, da nasprotnik izgubi ravnotežje.

Če katerega od petelinov med bojem spodnese in se ujame na obe nogi, je premagan. Premagan je tudi tisti, ki pade na tla. Če v igri sodeluje več otrok, se petelinjega boja udeležijo zmagovalci vsakega para, ki nato tekmujejo, dokler nimamo zmagovalnega petelina.

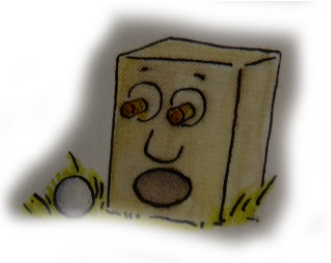
POŽIRALEC ŽOG

Število igralcev: 2 ali več

Potrebujemo: prazno škatlo, žogico za tenis

Priprava: Zunanje strani škatle prelepimo s svetlim papirjem. Nato nanj narišemo obraz. Mesto, ker so usta, izrežemo.

Opis igre: Vsak otrok ima na voljo pet metrov. Za vsak zadetek naravnost v usta, dobi igralec dve točki. Tisti, ki ma več točk zmagaja.



IGRA Z LONCEM

Število igralcev: poljubno

Potrebujemo: lesen kol, palico, star lonec, ruto

Opis igre: Igralci v zemljo zabijejo kol, nanj pa obesijo star lonec. Nekdo je slepi, ki mu zavežemo oči in mu damo v roke palico. Potem ga nekajkrat zavrtimo okrog, da izgubi občutek za smer. Slepi poskuša zdaj iti v smeri lonca, ter s palico udariti po njem. Poskuša lahko trikrat. Če se mu lonec tudi v tretje ne oglasi, ga lahko ostali usmerjajo z mrzlo (daleč) in toplo (blizu). Potem igro nadaljuje naslednji igralec.

PEPČEK

Število igralcev: 3 otroci

Potrebujemo: žogo

Opis igre: Dva otroka se postavita kakšnih deset metrov narazen in si podajata žogo. Naš »pepček« pa se postavi na sredino in skuša ujeti žogo. Če jo ujame, mora na sredino tisti otrok, ki mu je žogo podal in »pepček« zavzame njegovo mesto.



USTVARJAJMO V NARAVI

POIŠČI V NARAVI



Potrebujemo: prazno škatlo od jajc, tempera barve

Opis dejavnosti: Prazno škatlo od jajc pobarvamo s tempera barvami tako, da je vsaka vdolbinica za jajce pobarvana z drugo barvo. Počakamo, da se barva posuši, nato pa se s škatlo odpravimo na sprehod v naravo. Naloga otrok je, da poskušajo za vsako barvo poiskati določen predmet/stvar v naravi in ga dati v pravo vdolbinico.

NABERI IN IZDELAJ

Potrebujemo: material, ki ga nabereмо v naravi, tempere, lepilo, škarje, nož, vrvice, karton/risalni listi

Opis dejavnosti: Med sprehodom po gozdu ali travniku nabiramo najrazličnejši material, kot so: listi, vejice, kamenčki, svetovi rastlin, plodovi dreves. Ko jih prinesemo domov lahko iz teh materialov veliko naredimo in ustvarimo živali, slike, lepljenke, okvirje in še bi lahko naštevali. Nekaj idej lahko najdete spodaj, za vse ostale pa pustite otroški domišljiji prosto pot. ☺

- **OKVIR IZ NARAVNIH MATERIALOV**

Opis dejavnosti: V naravi poiščemo približno enako debele vejice, ki jih z vrvico skupaj povežemo v okvir za sliko. Nato vzamemo kos kartona in ga odrežemo v velikosti našega okvirja. Na karton otroci narišejo poljubno sliko. Karton s pomočjo lepila nalepimo na okvir iz vejic. Na vrh navežemo še kos vrvice in naša slika je pripravljena, da jo obesimo. Okvir lahko naredimo tudi iz manjših kamenčkov ali lesenih kolutkov, ki jih nalepimo kar na karton okoli slike.



- **POSLIKAVA KAMENČKOV**

Opis dejavnosti: Ob kakšen potoku nabereмо bele, gladke kamenčke, ki jih doma poljubno pobarvamo. Iz njih lahko ustvarimo cvetlično gredico s kaktusi, sliko rožic, družinsko sliko,...



- **SLIKA IZ NARAVE**



Opis dejavnosti: Iz nabranega materiala ustvarimo živali, ki živijo v gozdu. S pomočjo lepila jih nalepimo na risalni list.



- **ŠOPEK ZA MATERINSKI DAN**



Opis dejavnosti: V gozdu nabereemo tanke vejice, iz kartona izrežemo srček, ki ga nalepimo na vrh palčke. Srček nato okrasimo z barvnimi svetovi rastlin ali drugimi listi. Več takih srčkov postavimo v lonček in mamici za materinski dan lahko podarimo doma izdelan šopek, ki ga bo zagotovo vesela. 😊

- **VILINSKA KRILA**



USTVARJAMO IN RAZISKUJEMO

HIŠKA IZ KARTONA

Potrebujemo: dve večji kartonasti škatli, ena naj bo pravokotne oblike, lepilo, lepilni trak, olfa nož, škarje, čopiče, akrilno barvo

Izdelava: Če želite res veliko hiško, boste potrebovali več kot dve škatli. Največji škatli odrežite pokrov zarišite vrata in okna ter z olfa nožem izrežite odprtine zanje. Škatlo lahko povišate tako, da nanjo nalepite drugo, enako veliko škatlo. Potrebujete še dva precej velika kosa kartona za streho. Če nimate dovolj velikih kosov, lahko streho sestavite iz več manjših in jo zlepite z lepilnim trakom, ki ga sicer uporabljamo pri pleskanju za zaščito sten. Ta trak namreč lahko pobarvate in porišete streho tudi tam, kjer je zlepljena skupaj.

Kartonska embalaža je najcenejša in najuporabnejši gradnik večjih igrac, naredite lahko različna vozila, plovila in letala.



SENČNO GLEDALIŠČE

Potrebujemo: škatlo za čevlje, kos papirja za peko, daljše lesene palčke, škarje, olfa nož, lepilni trak, barvni karton za okrasitev



Izdelava: Škatli za čevlje izrežite dno. Pazite, da ne prerežete katere od stranic, saj jih boste potrebovali za gledališče. Izrezano dno porabite za izdelavo senčnih lutk. Nanj narišite poljubne figure oseb ali živali in jih z nožkom natančno izrežite. Vsaki lutki na zadnjo stran prilepite daljšo leseno palčko za držalo.

Vzemite kos papirja za peko, nanj postavite okvir ali pokrov škatle in ga obrišite na papir.

Velikosti tega pravokotnika dodajte še dva centimetra na vsaki strani in dobljeno obliko izrežite. Prilepite jo na tisto stran okvirja, ki bo služil kot zastor. Prednjo stran poljubno okrasite z dodatnimi elementi, izrezanimi iz kartona, ter barvnim papirjem.

ŠTAMPILJKE IZ KROMPIRJA

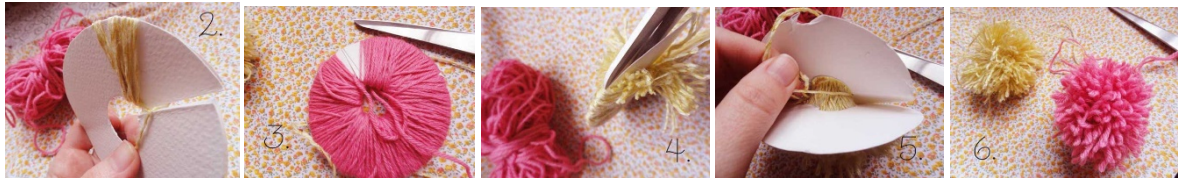
Potrebujemo: krompir, tempera barve, nož, čopič

Izdelava: Večji krompir prerežemo čez polovico. Zamislimo si vzorec naše štampljke, ki ga z nožem zarišemo na prerezani del krompirja. Previdno vzorec obrežemo tako, da nam izstoji iz površine. Na vzorec s čopičem naneseemo tempera barvo in ustvarjanje vzorčkov se lahko začne.



COFKI IZ VOLNE

Potrebujemo: karton, šestilo, volno različnih barv ter škarje.



Izdelava:

Iz kartona (priporočamo čim trši karton) izrežemo dva enako velika kroga. S šestilom narišemo na sredino vsakega kroga še en manjši krogec. Vzamemo škarje, ter prerežemo krog do sredine (le na enem delu) ter izrežemo manjši krog. Sedaj smo dobili dva kartonasta obroča, ki sta na enem koncu prerezana in ju položimo drug na drugega. Vzamemo začetek volne in pričnemo navijati volno na kartonasti obroč. Z volno nikar ne varčujemo, naj bo cof res bogat.

Ko pridemo z volno večkrat okoli celega obroča, vzamemo škarje, kartonasta obroča med seboj rahlo razpremo, ter s škarjami previdno prerežemo volno ob zunanjem delu obroča. Vmes pazimo, da nam volna ne uide iz obroča. Volno smo prerezali po celem krogu, sedaj moramo sredino tesno prevezati z daljšim koncem volne. Vzamemo en kos volne in jo nekajkrat ovijemo po sredini med obema kartonoma, da skupaj stisnemo prerezano volno. Nato naredimo tesen vozec. Cofek je izdelan, sedaj pa z njim okrasite prostore, darila, zabavo,...

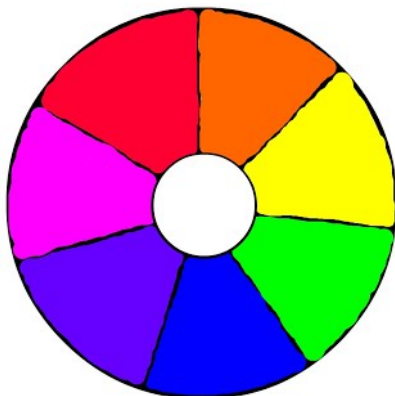
SLANO TESTO

Potrebujemo: moko, sol, vodo

Izdelava: Moko in sol zmešamo v razmerju 1:1, po občutku dodamo še malo moke. Testo dobro pregnetemo in ga za 30 minut postavimo v hladilnik (ko se bo testo ohladilo, bo postalo manj lepljivo). Slano testo lahko razvaljamo in oblikujemo okraske. Ko se posuši, ga lahko dodatno okrasimo še s tempera barvami.



MAVRICA JE, MAVRICE NI



Potrebujemo: krog iz papirja razdeljen na 7 enakih delov, barvice (rumeno, oranžno, rdečo, vijolično, svetlo modro, temnomodro in zeleno barvo), leseno palčko (za ražnjiče)

Izdelava: Vsak del kroga pobarvamo z eno barvo v naslednjem zaporedju: rumena, oranžna, rdeča, vijolična, svetlo modra, temno modra in zelena. Na sredini kroga naredimo luknjico in vanjo zapičimo leseno palčko. Če palčko počasi vrtimo nam pred očmi pleše mavrica, ko pa palčko dovolj hitro zavrtimo, naša mavrica izgine in vidimo samo krog bele barve.

IZDELAJ RAKETO NA ZRAK

Potrebujemo: lepilni trak, papir A4 velikosti, škarje, prazno plastenko brez zamaška (1,5 l)

Izdelava: List papirja dvakrat prepogni, tako da dobiš štiri enake dele. S škarjami izreži en del tega lista in ga zvij v stožec. Stožec naj ima na vrhu odrtino široko približno 0,5 cm. Stožec zlepi skupaj z lepilni trakom in ga postavi na vrh plastenke. Plastenko postavi na ravna tla in jo z obema rokama hitro in močno stisni ob straneh. K igri lahko povabiš bratca, sestrico ali starše in tekmujte, čigava raketa višje poleti.



PISANJE in RISANJE Z NEVIDNIM PISALOM

Potrebujemo: limono ali mleko, list papirja, čopič, lonček, sušilnik za lase

Izdelava: V lonček nalijemo mleko ali stisnemo sok limone. Nato pa na papir s čopičem napišemo skrivnostno sporočilo. List papirja bo ostal prazen. Če pa želimo prebrati skrivnostno sporočilo, uporabimo sušilnik za lase in dobro pregrejemo list s sporočilom.

TORNADO



Potrebujemo: dve veliki plastenki, velik vrč vode, kovinska podložka, izolirni trak

Izdelava: Eno plastenko do dveh tretjin napolnimo z vodo. V plastenko dodamo 0,5 dcl obarvanega jedilnega olja. Na ustje prve plastenke položimo drugo plastenko in ju z izolirnim trakom dobro zalepimo in se prepričamo, da voda ne uhaja iz plastenk. Nato pa v roke primemo plastenki, ju na hitro zasukamo v majhnih, vodoravnih krogih in ju spet postavimo na mizo. S krožnimi zasuki plastenk začne voda v zgornji plastenki krožiti in izoblikuje se čudovit vrtinec, ki močno spominja na tornado v naravi. Tornado lahko naredimo tudi brez olja, samo z vodo, ampak se z oljem veliko lepše vidi.

ŽEJNE PAPIRNATE BRISAČE

Potrebujemo: 3 kozarce, dve temperi, papirnata brisača, voda

Izdelava: V dva kozarca natočimo vodo do $\frac{3}{4}$ višine in ju obarvamo z nekaj kapljicami različnih barvil. V vsako raztopino pomočimo tanek trak, v katerega smo oblikovali papirnato brisačo in oba suha dela trakov postavimo v prazen kozarec, ki ga postavimo na sredino. Tako pustimo stati nekaj dni in opazujemo, kaj se dogaja.



ZA BISTRE GLAVE

KAJ JE TO?

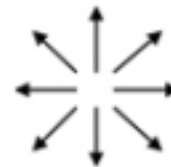
1. Visi na steni, vendar gre in pravi čas ti napove; vse je narobe, če se ustavi. Kako se že tej stvari pravi? (URA)
2. Nepovabljen pridem sam, siliti se pa ne dam; kdo me videti želi, leže naj in zamiži. (SPANEC)
3. Tanke listne srajčke so njeno telo. Kadar jih slačiš, ti pekoče orose oko. (ČEBULA)
4. Noter greš skozi eno luknjo, ven pa skozi dve. (HLAČE)
5. Katere drevo nima korenin? (DRUŽINSKO DREVO)
6. Pet sinov iz ene hiše, pa se vsak drugače piše. (PRSTI)
7. Dva trebuščka ima, pa sedeti ne zna in v mnogih besedah je doma. (ČRKA B)

POIŠČI BESEDE

V zmešnjavi črk se je izgubilo 11 besed. Poišči ji.

GINKO
TIRANOZAVER
PTERANODON
IGVANODON
METEORIT
FOSIL

TRICERATOP
STIRAKOZAVER
JURA
APATOZAVER
KREDA



G	T	R	I	C	E	R	A	T	O	P	I
I	I	M	G	L	F	J	Z	B	L	G	A
N	R	K	R	E	D	A	R	K	V	M	P
K	E	O	C	I	A	P	T	A	V	E	T
O	G	N	S	B	Š	F	N	E	U	T	E
S	T	I	R	A	K	O	Z	A	V	E	R
Ž	H	A	J	Č	D	S	M	T	L	O	A
D	K	T	S	O	A	I	V	U	B	R	N
T	I	J	N	A	Z	L	E	R	N	I	O
O	V	U	F	I	S	U	L	Č	M	T	D
T	I	R	A	N	O	Z	A	V	E	R	O
A	P	A	T	O	Z	A	V	E	R	A	N

KATERO SADJE?

S pomočjo napisanih črk sestavi pravo sadje.

- | | | | | | | | | | |
|---------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. VORINOBAC | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. ALECIRAM | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| 3. KALOJOB | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | |
| 4. ČANORPAMA | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. OLANIM | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | |
| 6. ŠAKHUR | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | |
| 7. NITERAKAN | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. ZERDOJG | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | |
| 9. NUBASCIR | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| 10. ANDIARNAM | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

KJE JE PRAVA POT?

Poišči pravo pot iz labirinta.

