

# ZABAVA ZA DRUŽINO

Ponujam ti nekaj nasvetov kako lahko kot družina skupaj preživite nekaj prostega časa. Gre za preproste igre, za katere ne potrebujete posebnih pripomočkov.

Ko bo čas virusa mimo, jih lahko uporabiš tudi za »kratkočasenje« s prijatelji.

Veliko zabave!

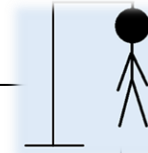
## Kdo sem?

Potrebujete pisalo in samolepilne lističe. Posedite se v krog. Vsaka oseba na listek napiše poljuben lik (na primer Božiček, jelenček Rudolf, Kekec ...) in ga nalepi na sosedovo čelo, tako, da ta ne vidi, kaj na njem piše. Ko ima vsak na čelu napisan svoj lik, po vrsti začnete zastavljati vprašanja o sebi. Na primer: Ali sem resnična oseba? Ali sem vesela oseba? Ali sem žival? Ali imam temne lase? Vsak lahko zastavi po eno vprašanje, dokler ni spet na vrsti. Igra se konča, ko vsi tekmovalci s pomočjo odgovorov ugotovijo, koga predstavljajo.



## Vislice

Besedna igra za katero potrebujemo le svinčnik in papir. Izmisli si besedo, število črk nakaži s črticami, soigralec pa mora v čim manj poskusih (še preden ga obesite) katere črke vsebuje beseda, ugotoviti, za katero besedo gre. Ob vsakem zgrešenem poskusu narišeš del vislic.



## Risanje na slepo

Nekateri imajo talent za risanje, drugi pač ne. Kakšen pa je rezultat, če vsi rišemo z zavezanimi očmi? Izziv naj bo, da mora vsak tekmovalec narisati enako stvar - na primer: novoletno jelko, hišo, medveda ... Zmaga tisti, ki z zavezanimi očmi nariše najlepšo podobo.



## Pantomima

Igra pantomime poteka brez besed. Torej pojme izražate samo z gibi svojega telesa in z mimiko svojega obraza.

Nekaj idej: Košnja trave s kosilnico; Menjava gume na avtobusu; Obiranje jabolk; Popravljanje dvigala; Prodajanje krofov; Umivanje zob z električno zobno ščetko; Nakladanje sena; Peka piščanca v pečici; Barvanje las; Preizkušanje udobnosti fotelja; Hranjenje telička po dudki; Lov na kenguruje; Napenjanje jader; Vožnja s sedežnico; Luščenje graha; Vrtanje za nafto; Posajanje solate; Hranjenje mladičkov v gnezdu.

Smeh in zabava zagotovljena!

### Ime, priimek, mesto ...

Na list papirja na rišeš stolpce za naslednje kategorije: ime, priimek, mesto, država, žival, rastlina, predmet, pojem in stolpec za točke.

Na poljuben način izberite črko, na katero se bodo pričele besede.

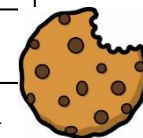
Igralec, katerega besedo ne najde nihče drug, dobi 10 točk, igralec, katerega besedo najde še kdo drug, dobi 5 točk, igralec, ki besede ne najde, ne dobi nobene točke. Zmaga igralec, ki ima po končani igri največ točk.

	IME	PRIIMEK	MESTO/ NASELJE	DRŽAVA	RASTLINA	ŽIVAL	PREDMET	POJEM
<b>S</b>	Sanja	Simič	Sarajevo	Slovenija	slak	slon	slika	sanje
<b>R</b>	Roland	Rožanc	Radenci	Rusija	redkev	riba	radirka	razum
<b>F</b>	Franci	Fridl	Fram	Francija	fižol	fazan	fen	finale
<b>B</b>	Bojan	Bera	Bled	Bolgarija	blitva	bober	biser	boj
<b>V</b>	Vanja	Vauhnik	Velenje	Vietnam	vijolica	vidra	vedro	veselje
<b>M</b>	Maja	Merc	Maribor	Mehika	marjetica	mačka	mreža	misel

### Igra ugibanja

V igri ugibanja si ena od oseb izbere poljuben predmet, vsi ostali pa poskušajo ugotoviti, katerega ima v mislih. Pri tem si pomagajo tako, da ga sprašujejo različna vprašanja o tem predmetu, a lahko dobijo le odgovore "DA" in "NE".

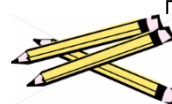
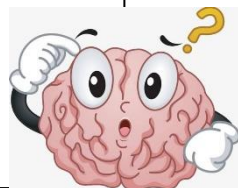
### Piškot za tistega, ki si ga najbolj zasluži



Za to igro potrebujete paket piškotov. Obetaven začetek, kajne? Igralci se posedejo v krogu, glavo nagnejo nazaj in na svoje čelo postavijo piškot. Njihova naloga je, da glavo stresajo tako, da piškot pridrsi do ust. Šele takrat ga lahko pojedjo.

### Hitro »razmigavanje« možganov ...

- Kdo v eni minuti sestavi najdaljšo besedo na M? (Primer za poved na S: Saša se smuča.)
- Kdo v treh minutah sestavi več besed iz črk dane besede? (Primer: Zobozdravnica, vinogradništvo, lokostrelstvo ...)
- Kdo prvi našteje slovenska mesta na vsako črko abecede/našteje 10 živali na črko M?



### Runda s svinčniki

Potrebujemo tri svinčnike, ki so po možnosti enako dolgi. Igralci sedijo v krogu. Vodja igre da prvemu med njimi v vsako roko po en svinčnik. Potrebno ju je držati kolikor mogoče na koncu in kar se le da vodoravno. Potem pa vodja igre počez na svinčnika položi tretjega. To majavo konstrukcijo zdaj dobi v roke sosed. Svinčnika morata prijeti na drugem koncu in ju prevzeti, ne da bi mu tretji padel na tla. Tako potujejo svinčniki naprej v krogu. Komur svinčnik pade na tla, plača kazen ali izpade.