**GLASBENE IGRE**

**KAZALO**
1. Glasbeni kipi
2. Lubenica
3. Po morju pluje ladja
4. Potujemo v Rakitnico
5. Rdeče češnje rada jem
6. Ugani pesem
7. Dame in gospodje
8. Dreto šivat
9. Koračnica
10. Kačo vit
11. Polža zvijat
12. Lepa bela lilija
13. Ura je ena, medved še spi
14. Tri ptičice
15. Kolo
16. Žabji koncert
17. Ne govori, poj!
18. Abraham 'ma sedem sinov
19. Moj klobuk ima tri luknje
20. Zvočni plaz
21. Medvedi, otroci in ptice
22. Mostovi
23. Zvoki živali
24. Izražanje visokih in nizkih tonov z gibanjem
25. Glasbene kolebnice
26. Okameneli ptiči
27. Ptički
28. Palčki
29. požugana
30. Zibenšrit
31. Klavir
32. Čomparski ples
33. Gibanje telesa
34. Izražanje občutkov

**1. GLASBENI KIPI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

POTREBUJEMO: glasba
NAMEN: zbrano poslušanje

Otroci ob glasbeni spremljavi hodijo, plešejo, skačejo … Ko glasbo prekinemo, morajo otroci okameneti. Otroke pogledamo ter jih poskušamo spraviti v smeh in v gibanje. Ko glasbo ponovno predvajamo, spremenimo način gibanja (skačemo kot žabe, hodimo kot race, letimo kot letala …).

**2. LUBENICA**

ŠT. IGRALCEV: 3 ali več

PRIPOMOČKI: /
NAMEN: petje, gibanje

Ob besedilu pesmi se pantomimično kaže vsebina.

Lubenica, okrogla, debela,                 (z rokami naredimo krog)

najmočnejša hotela je biti,                (stisnemo pesti, pokrčimo roke in pokažemo mišice)

vse, prav vse je hotela prekositi          (s prstom pokažemo okoli nas)

in zato začela je:

piti                                                                       (pokažemo gibe z rokami)

jesti

hoditi

plesati

peti

ribe loviti

spati …

Lubenica, okrogla, debela,                 (zaključek)

najmočnejša hotela je biti,

vse, prav vse je hotela prekositi,

nekega dne je počila.                         (otroci popadajo na tla)

**3. PO MORJU PLUJE LADJA**

ŠT. IGRALCEV: 2 ali več

PRIPOMOČKI: /
NAMEN: petje, gibanje

Otroci stoje pojejo pesem in zraven z rokami kažejo.

Po morju pluje ladja,         (skrčeno roko zazibamo, da pokažemo kako pluje ladja)

na ladji je kapitan.            (z roko se dotaknemo glave, da nakažemo pozdrav)

Ima mornarske značke,    (z roko se primemo rame, kjer imajo mornarji značke)

se krega na mornarčke.   (s prstom zažugamo)

Mornar se ga napije,        (z roko nakažemo, kakor da pijemo)

se ladja potopi,                (se primemo za nos in se počasi spustimo v počep)

ga ribice pojejo,               (s prsti pokažemo grizljanje)

ostanejo kosti.                  (počasi vstanemo in si z rokama zapremo oči)

Priplava morska riba,      (z rokami pokažemo, kot da plavamo)

je gledala tako,                 (z rokama naredimo daljnogled)

priplava morski kit,         (z rokama pokažemo kot da plavamo)

pa ugrizne jo v rit.            (otrok drugega otroka uščipne v rit)

**4. POTUJEMO V RAKITNICO**

ŠT. IGRALCEV: 5 ali več

PRIPOMOČKI: /
NAMEN: rajalna igra

Določimo igralca, ki hodi okrog kroga in vsi skupaj pojejo pesmico. Igralec, ki hodi po krogu, s prsti kaže na otroke v krogu (izšteva). Ko končajo s pesmijo, se izštevalcu priključi otrok, ki ga je pokazal / kjer se je ustavil.

Potujemo v Rakitnico,

kdo gre z nam?

Od tam naprej pa v Maribor

in ti greš z nam!

Ko v krogu ostane le en otrok, mu zapojemo:

Ti boš pa doma ostal,

ti boš pa doma ostal,

ti boš pa doma ostal,

suhe žemlje ribal boš.

Otrok pa odgovori:

Nič ne bom doma ostal,

nič ne bom doma ostal,

nič ne bom doma ostal,

z vami bom na rajžo šel.

**5. RDEČE ČEŠNJE RADA JEM**

ŠT. IGRALCEV: 4 ali več

PRIPOMOČKI: /
NAMEN: rajalna igra

A-Naredimo krog in se držimo za roke. Izbrani otrok je na zunanji strani kroga in hodi naokoli, v obratno smer kot ostali v krogu.

B-Dvignemo sklenjene roke in tisti, ki hodi naokoli, gre pod našimi rokami skozi krog.

C-Tisti, ki hodi naokoli, se ob besedi 'najlepša' ustavi in pokaže na najbližjega. Skupaj potem hodita naokoli in pesem se povalja toliko časa, da ostane en sam otrok, ki mu vsi zapojemo: »Ti boš pa doma ostala …« in ona odgovori: »Nič ne bom doma ostala …«

A – Rdeče češnje rada jem,

       črne pa še rajši,

       v šolo tudi rada grem,

       vsako leto rajši.

B – Zato nam prostor dajte,

      za naše mlade dame,

      da bo sijalo sončece,

     na naše mlado srčece.

C – Ti si lepa, ti si lepa, ti si pa najlepša.

**6. UGANI PESEM**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: lesena kuhalnica
NAMEN: zbrano poslušanje

Pomembno je, da za igro izberemo pesmi, ki so vsem dobro znane. Vodja igra s kuhalnico ali s ploskanjem udarja pesem po taktu ob mizo, ostali pa morajo uganiti za katero pesem gre. Lahko pojemo tudi melodijo pesmi, kar je malce lažje uganiti.

**7. DAME IN GOSPODJE**

ŠT. IGRALCEV: 4 ali več

POTREBUJEMO: glasbo
NAMEN: rajalna igra

Deklice se postavijo v vrsto, dečki pa nasproti v drugo. Dečki zaprosijo deklice tako, da pridejo do deklice in se priklonijo, deklice pa jih lahko dvakrat zavrnejo tako, da jim pokažejo hrbet. Lahko prosijo tudi deklice.

Pari, ki so se našli, stopijo v kolono, se primejo za roke in naredijo most. Otroci brez para, morajo steči pod mostom, da jih od parov z roko ne dobijo po zadnji plati.

**8. DRETO ŠIVAT**

ŠT. IGRALCEV: parno število

POTREBUJEMO: /

NAMEN: ljudski ples

Otroci se razdelijo v pare in naredijo most. Prvi par v koloni naredi most, ostali pari pa s sklenjenimi rokami tečejo pod mostom in ko pridejo na drugo stran, sami naredijo most, da ostali pari lahko tečejo pod rokami. Ko pridejo do konca, tudi sami stečejo pod rokami (mostom) ostalih parov. Ples ali igro lahko spremlja tudi poskočna ljudska glasba.

**9. KORAČNICA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /
NAMEN: osvajanje ritma

Kolona. Vodja stoji ob strani in s ploskanjem daje ritem korakanja. Ritem spreminja, preneha ploskati … kdor se zmoti, izpade.

**10. KAČO VIT**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /
NAMEN: rajalna igra

Otroci se primejo za roke, tako da naredijo kačo. Kačo vijemo po odprtem prostoru, po travniku, med drevjem … z desno roko primemo tistega za sabo. Vodja kače teče po prostoru, pod mostom, ki ga naredijo otroci z rokami, ostali pa za njim. Primerna pesem za petje je Izidor ovčice pasel.

**11. POLŽA ZVIJAT**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /
NAMEN: rajalna igra

Podobno kot kačo vit, le da gre tokrat za spiralno zavijanje. Potrebno je paziti, da se otroci ne zaletavajo preveč, ko vodja vodi kolono nazaj ven.

**12. LEPA BELA LILIJA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutica
NAMEN: rajalna igra

Krog. Sredi kroga stoji deklica, ki si jo skupina izbere, ji zaveže oči, da nič ne vidi. Potem jo zavrtimo v nasprotno smer, da izgubi orientacijo. Deklica v krogu se vrti okoli svoje osi, skupina pa poje pesem in hodi v krogu naprej. Ob koncu pesmi se krog in prav tako deklica ustavita. Deklica se približa nekomu iz kroga, ki ji je najbližji, in skuša uganiti kdo je to. Če deklica v krogu ugane, zamenjata vlogi, če pa ne ugane, ostane še naprej v krogu.

Pesem: Lepa bela lilija

**13. URA JE ENA, MEDVED ŠE SPI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /
NAMEN: petje, gibanje

Igra je skupinska. Sestavlja jo medved in vsi ostali. Medved spi, vsi ostali pa so v krogu razporejeni okrog njega, vendar se ne drže za roke. Hodijo v smeri urinega kazalca in prepevajo pesem. Medved se ravna po tekstu pesmi in spi, sede, se pretegne, vstane in se zakadi med otroke. Kogar medved ujame, je medved v naslednji igri.

Pesem:

Ura je ena, medved še spi …

Ura je dve, medved še spi …

Ura je tri, medved še spi …

.

.

.

Ura je deset, medved se že budi …

Ura je enajst, medved že stoji …

Ura je dvanajst, medved že leti… !

**14. TRI PTIČICE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /
NAMEN: ljudski ples

Otroci so v krogu in se držijo za roke. Hodijo v eno smer in pri tem pojejo pesem Tri tičice. Druga različica je, da ko se zamenja kitica, se zamenja smer plesa oz. hoje. Lahko pa pri tem še širimo in ožimo plesni krog.

**15. KOLO**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /
NAMEN: ljudski ples

V strnjenem krogu se držimo za roke. Obrnemo se v smeri hoje in zložno ter lagodno naredimo tri korake v smeri petja prve kitice, pri čemer začenjamo z notranjo nogo. Ob četrtek koraku se ustavimo in zamenjamo smer, tako da se najprej obrnemo proti sredini kroga. Nato pa gremo tri korake v drugo smer in tako ves čas, ko pojemo.

Pesem: Adlešičko kolo

**16. ŽABJI KONCERT**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /
NAMEN: zbrano opazovanje, petje

Žabe, ki se zberejo okoli mize, ki predstavljajo mlako, dokler vodja ne da znaka, glavo skrijejo pod mizo. Ko vodja začne kvakati, pomolijo glavo nad mizo in se mu pridružijo. Kvakajo, dokler vodja ne vrže kamenčka v mlako, žabe pa se prestrašijo in se skrijejo pod mizo. Žaba, ki je prepočasna, dobi točko.

**17. NE GOVORI, POJ !**

ŠT. IGRALCEV : poljubno

PRIPOMOČKI : /
NAMEN: izmišljarije

Ko z igro začnemo, ne smemo spregovoriti niti besedice več. Ustvarjamo glasbene izmišljarije: Igro pričnemo tako, da si izmišljamo zgodbo, vendar je ne govorimo, ampak pojemo. Ko v svojo izmišljarijo vpletemo ime enega izmed otrok, mora imenovani otrok izmišljarijo nadaljevati. Tudi on vplete v zgodbo ime otroka, kateri nadaljuje...

**18. ABRAHAM 'MA SEDEM SINOV**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: ljudski ples

Otroci naredijo kačo . tisti, ki je na čelu kolone, vodi igro. Otroci hodijo naokrog in prepevajo pesem Abraham 'ma sedem sinov. Ko pridejo v pesmici do dela, kjer začnejo  peti VSI TAKO, tisti na čelu kolone pokaže neko kretnjo, vsi ostali pa ga posnemajo. Ta gre nato na konec kolone in zopet začnemo s prepevanjem pesmi.

**19. MOJ KLOBUK IMA TRI LUKNJE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /
NAMEN: ljudska gibalna igra

Pojemo:

»Moj klobuk ima tri luknje,

 tri luknje ima moj klobuk.

Če ne bi imel treh lukenj,

Ne bil bi moj klobuk.«

Ob besedi 'moj' se z roko udarimo po prsih, ob besedi 'klobuk' na vrh glave, pri besedi 'tri' pokažemo tri prste, pri besedi 'luknje' pa s palcem in kazalcem pokažemo krog. Ko pojemo drugič, besede 'moj' ne izgovorimo, ampak le pokažemo, ko pojemo tretjič spustimo še besedo 'klobuk', ...

Konča se tako, da besedila sploh ne pojemo (razen veznih besed), besede 'moj', 'klobuk', 'tri' in 'luknje' pa le pokažemo.

**20. ZVOČNI PLAZ**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: ritem

Povemo navodilo za igro Zvočni plaz.

Navodilo: Povzročala bom šum ali pa zvok. Vi me boste posnemali z enakim zvokom v enakomirnih presledkih in sicer drug za drugim. Kdaj bo vstopil naslednji, vam bom pokazala z gibom lutke. Nastal bo zvočni plaz.

Zvočni plaz lahko oblikujemo z glasovi, s ploskanjem, s tleskanjem s prsti, cepetanjem nog..

**21. MEDVEDI, OTROCI IN PTICE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: tamburin

NAMEN: razločevanje glasov

Učenci hodijo v krogu, mi igramo na tamburin. Ko udarjamo počasni ritem, hodijo učenci kot    medvedi (telo je nagnjeno naprej, roke v komolcih upognjene v stran, težo prenašajo z ene  noge na drugo in se zraven pozibavajo v levo in desno). Če tolčemo na tamburin samo z enim prstom, hodijo učenci normalno (vzravnano, lahkotno, z rokami rahlo zamahujejo naprej in nazaj). Ko pa tamburin stresamo, učenci oponašajo ptice (hodijo po prstih v drobnem teku, z rokami mahajo gor in dol). Menjamo načine igranja, učenci pa se morajo ritmu ustrezno gibati.

**22. MOSTOVI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI:  glasba

NAMEN: pozorno poslušanje

Učenci se razdelijo v pare. Štiri pare določimo, da so mostovi – učenca se primeta za roke, stojita drug proti drugemu, roki dvigneta. Razporedimo jih po prostoru. Ko začne igrati glasba, ostali učenci hodijo (skakljajo) po ritmu po prostoru, tako da gredo pod vsemi mostovi. Ko glasba ugasne, vsak poišče novega partnerja ter določimo nove mostove.

Različica: mostovi klečijo, učenci se morajo pod rokami splaziti.

**23. ZVOKI ŽIVALI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: sličice živali, instrumenti

NAMEN: zvočno razlikovanje

Učitelj razdeli učencem v parih kartončke s sličicami različnih živali (medved, slon, kuža, muca, piščanček, petelin, ptiček, kača, žaba, kukavica …)

Vsak par mora svojo žival predstaviti z zvokom enega glasbila ali s pantomimo, ostali pari ugibajo za katero žival gre (npr.: strgalo in skakanje-žaba). Tisti par, ki ugane, je naslednji na vrsti

**24. IZRAŽANJE VISOKIH IN NIZKIH TONOV Z GIBANJEM**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: boben, truangel

NAMEN: razlikovanje višine glasov

Učitelj igra izmenično na boben (nizki toni) in triangel (visoki toni). Učenci morajo prepoznati višino in se po njej gibajo. Pri nizkih tonih hodijo v počepu, pri  visokih tonih hodijo po prstih z iztegnjenimi rokami nad glavo. Pozicijo menjajo vsakič, ko učitelj menja glasbilo.

**25. GLASBENE KOLEBNICE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kolebnice, glasba

NAMEN: zbrano poslušanje

Vsak učenec položi svojo kolebnico v obliki kroga na tla. Ko igra glasba, prosto hodijo naokrog, ko utihne, mora vsak čim prej zasesti en krog. Postopoma odvzemamo kolebnice. Kdor ostane brez kolebnice, izpade iz igre.

**26. OKAMENELI PTIČI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: glasba

NAMEN: zbrano poslušanje

Učenci prosto plešejo na glasbo. Glasbo nenadoma ugasnemo. Učenci obmirujejo, kdor se je zadnji še premikal, izpade iz igre. Glasba ponovno zaigra in učenci se zopet lahko premikajo.

**27. PTIČKI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: glasba (skladba Trojka)

NAMEN: zbrano poslušanje

Ptički letajo na melodijo. Ko se melodija spremeni, se ptički usedejo. Kdor se zadnji usede, ga 'poje' lisica. Pri spremembi melodije ptički spet letajo.

**28. PALČKI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: glasba

NAMEN: gibanje

Učenci so palčki, ki pečejo piškote. Kaj rabimo za piškote? Kaj potem naredimo? Zamesimo, damo testo počivat, zvaljamo, naredimo piškote z modelčki. Učenci klečijo na tleh in izvajajo gibanje brez besed. Učiteljica jih vodi. ko testo počiva, plešejo v krogu. Ko se melodija spremeni, palčki spet delajo – piškote damo na pekač. Ples v krogu. Piškoti se pečejo.

**29. POŽUGANA / ŠPIC POLKA**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: glasba

NAMEN: ljudski ples

Učenci stojijo v krogu v parih. Eden od para je v notranjem krogu, drugi v zunanjem. Na glasbo zaplešemo: 3xz nogami ob tla

                               3x z nogami ob tla

                               požugamo ti, ti, ti z eno, nato drugo roko

                               zavrtimo se okrog svoje osi v 4 korakih

Ko se melodija spremeni, se primeta v paru pod roke in se zavrtita (vrtenica).

**30. ZIBENŠRIT / IZAK, JAKOB, ABRAHAM**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: glasba

NAMEN: ljudski ples

V parih se držijo v koloni. Hodijo po prostoru – 4 korake v levo in 4 korake v desno. Na 'to ni res' se obrnejo eden proti drugemu in požugajo levo in desno z roko. 'Ukradli so jih pa zares' se zavrtijo okoli sebe v 4 korakih.

**31.KLAVIR**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutka

NAMEN: prepoznavanje po glasu

Vsi se postavijo v vrsto in predstavljajo tipke na klavirju. Pianist ima zavezane oči. Ta stopa ob vrsti sem in tja in potegne zdaj enega zdaj drugega v vrsti za nos. »Tipka«, ki se je dotakne, se oglasi. Po glasu mora pianist ugotoviti, kdo se je oglasil. Če ugane, zamenjata vlogi.

**32.ČOMPARSKI PLES**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: krompir, glasba

NAMEN: ples

To je ples v oteženih razmerah. Plesalca med plesom s čelom držita krompir. Godbeniki začnejo z mirnim ritmom, ki se stopnjuje. Pari začno čomp med plesom izgubljati in s tem izpadati iz igre. Zmaga par, ki najdlje zadrži čomp.

**33.GIBANJE TELESA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: glasba

NAMEN: razgibavanje, ples, pozorno poslušanje

Otrokom predvajamo glasbo (klasično ali umirjeno) in jih pri gibanju vodimo. Rečemo jim: »Glasbo posluša samo glava, nato desna roka, leva roka, ramena, trup, leva noga, desna noga, glava in roke…« Otroci improvizirajo in ustvarjajo. Glasbo otroci lahko »poslušajo« tudi sede, stoje, leže ipd.

**34.IZRAŽANJE OBČUTKOV**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: boben

NAMEN: gibanje na ritem

Dejavnost izvajamo z malim bobnom. Učenci se gibljejo po prostoru glede na mali boben – telesno in glasovno reagirajo na različne jakosti in ritem udarcev. Ob tem izražajo veselje, jezo, strah, žalost, previdnost, nezainteresiranost … Izraz telesa je povezan z izrazom obraza. Telesa so odprta/zaprta, napeta/sproščena …