Igre koje poštuju socijalnu distance

GORE,DOLJE, UDARAC,PLJESAK

* Smjestite stolice u krug poštujući potrebnu udaljenost. Neka djeca izaberu mjesta. Kretat ćete se mnogo ali nećete se micati sa svojih stolica! Odabrani vođa daje niz naredbi koje igrači slijede. Kada vođa kaže: GORE – podignite ruke, DOLJE – držite ruke prema dolje, UDARAC - jednom stopalima udarite o pod, PLJESAK – pljesnite jednom. Vrlo pažljivo slušajte jer u sljedećim krugovima postaje teže. U drugom krugu GORE i DOLJE znače suprotno, a u trećem krugu su i UDARAC i PLJESAK suprotnog značenja. Tko pogriješi neka napravi 5-10 skokova i pridruži se igri. Provjerite razumijevanje Što činite kada vođa kaže „DOLJE“ u drugom krugu? Što činite kada pogriješite?
* PRESKAKANJE RIJEKE

Uputite djecu da stanu u kolonu držeći potreban razmak između sebe. Na tlo stavite dva štapa ili dvije vrpce između kojih je određena udaljenost za koju procijenite da je dovoljno izazovna ali i primjerena dobi i mogućnostima djece. Igrači moraju preskočiti „rijeku“ između štapova/vrpci bez da se „smoče“. Nakon svakog skoka, igrač ide na kraj kolone držeći ponovno potreban razmak od osobe ispred sebe. Razmak između štapova/vrpci svaki put postaje sve veći. Provjerite razumijevanje Što se događa sa štapovima nakon svakog kruga? Kamo ćeš ići nakon što skočiš? Savjet Ukoliko imate više od 5 djece uključenih u igru, kombinirajte više igara kako biste smanjili njihovo vrijeme čekanja. Možete dodati još štapova i vrpci kako biste igru učinili više izazovnom.

* ČUVAR ZOLOŠKOG VRTA

Formirajte krug tako da djeca stoje 2 metra udaljena jedni od drugih u zatvorenom prostoru ili bar 1 metar udaljenosti na otvorenom prostoru. Odaberite jednog igrača koji će stajati u sredini kruga, zatvoriti oči i pokazati na koji način će se ostali kretati u krug ( skakutati na jednoj nozi,na dvije noge, lagano trčati itd.). Obavezno čuvajte distancu. Kad je čuvar/ica spreman/na kaže „smrzni se“, pokaže na nekoga i kaže određenu životinju. Onaj tko je odabran mora imitirati glasanje spomenute životinje. Čuvar/ica ima tri šanse pogoditi tko je imitirao glasanje. Igrač/ica koji je bio izabran/na mijenja mjesto s čuvarom/icom. Savjet Ako čuvar/ica pokaže između dvije osobe, igrom „kamen, škare, papir“ odredite tko će imitirati glasanje životinje.