

**DANES PA HITRO VEN, DOKLER JE ŠE LEPO VREME. DOBRO SE OBLECI IN ZAČNI Z GIBANJEM.**

POIŠČI PROSTOR IN **TECI V KROGU**. ŠTIRIKRAT PO POL MINUTE POČASNEGA TEKA, VMES EN KROG HOJE IN DIHALNE VAJE. PROSI NEKOGA OD ODRASLIH, DA SPREMLJA URO.

SLEDIJO **GIMNASTIČNE VAJE** (KI JIH POZNAŠ ŽE IZ ŠOLE).

IN SEDAJ NEKAJ IGER:

**RAVBARJI IN ŽANDARJI**

Z IZŠTEVANKO SE IGRALCI RAZDELITE V DVE SKUPINI (LAHKO STA TUDI DVA IGRALCA). ENI SO "RAVBARJI", DRUGI PA "ŽANDARJI". NA ZNAK ZAČNEJO "ŽANDARJI" LOVITI "RAVBARJE". KO KATEREGA ULOVIJO, GA SPRAVIJO V ZAPOR. ZAPOR JE Z RISOM OMEJEN PROSTOR, IZ KATEREGA "RAVBARJI" NE MOREJO UITI. KO SO VSI UJETI, JE IGRE KONEC.

**LOVLJENJE ŠTEVILK**

VSAK IGRALEC JE V SVOJI SKUPINI (ČE VAS JE VEČ, LAHKO DOLOČITE DVE SKUPINI IN SE IZMENJUJETE, KOT PRI ŠTAFETNIH IGRAH). OZNAČITE ZAČETEK IN KONEC POTI, KAMOR BOSTE ZAPISOVALI ŠTEVILA DO 10 V PRAVILNEM VRSTNEM REDU. POTREBUJEŠ KREDE ALI KAMENČEK, S KATERIM BOŠ ZAPISAL/A ŠTEVILA DO 10. NA ZNAK TEČEŠ DO OZNAČENEGA PROSTORA IN VANJ ZAPIŠEŠ ŠTEVILO 1 TER STEČEŠ NAZAJ. KO PRIDEŠ DO ZAČETKA, SPET TEČEŠ IN ZAPIŠEŠ ŠTEVILO 2 IN TAKO NAPREJ, DOKLER NE ZAPIŠEŠ ŠTEVILO 10 IN PRIDEŠ NAZAJ NA ZAČETEK. KDOR PRVI ZAPIŠE VSA ŠTEVILA V PRAVILNEM VRSTNEM REDU, JE ZMAGOVALEC.

**POKAŽI GLAS**

DOLOČIMO NEKOGA, KI BO LOVIL. OSTALI TEČEJO IN TISTEGA, KI GA LOVILEC ULOVI, MORA Z GIBOM POKAZATI ZNAK ZA GLAS, KI MU GA POVE LOVILEC (NPR. POKAŽI GLAS K). Z LOVLJENJEM NADALJUJE TISTI, KI JE BIL ULOVLJEN. POSKUSI SE SPOMNITI, KAKO SMO POKAZALI ZNAKE ZA DOLOČENE GLASOVE, KI SMO SE JIH UČILI.

**V PRIMERU SLABEGA VREMENA, SI LAHKO NOTRI PRIPRAVIŠ NAJLJUBŠO GLASBO IN PLEŠEŠ OB NJEJ.**