**ZDRAVO **

Upam, da ste vi in vaši domači zdravi. Še naprej vam želim vse dobro.

Pri podaljšanem bivanju se včasih igramo igro Suhi biatlon in družabno igro Potapljanje ladjic. Pošiljam vam njuna opisa ter skico za postavitev igre Suhi biatlon, da lahko svoje starše spoznate z njo ter jih naučite, kako poteka. Skici sta narisani z namenom lažje postavitve pripomočkov v telovadnici, zato naj vsa ne motijo napisi (plezalna stena, letveniki, ura, tribuna, pregrada). S številkami od 1 do 5 so označene skupine (v toliko skupin razdelim učence v šoli). V vašem primeru se lahko igro igrajo trije ali več igralcev. Dva igralca tekmujeta, kdo bo hitreje opravil z nalogo, ki je opisana spodaj. Tretji igralec postavlja podrte kije nazaj v pokončen položaj. V tej vlogi se lahko igralci izmenjujejo po določenem številu ponovitev.

**Opis igre Suhi biatlon**: prvi igralec v koloni steče do klopi (lahko jo označite samo s črto, ki jo narišete s kredo), z nje vzame tri kolebnice (uporabite lahko teniške žogice ali kaj drugega) in z blazine (na skici so to štirikotniki) v leži na trebuhu cilja kije (namesto njih lahko uporabite plastenke, ki jih napolnite s peskom) s kolebnicami (teniške žogice ali kaj drugega). To meče preko klopi. Če zadane vse tri kije (plastenke), se takoj vrne nazaj na konec svoje kolone. V primeru, da katerega izmed kijev (plastenk) ne zadane, odteče tolikšno število kazenskih krogov (kazenski krog je označen na skici s trikotniki, narišete ga lahko s kredo). Ob povratku igralca nazaj v kolono, lahko z nalogo nadaljuje naslednji.

**Potapljanje ladjic, tudi ladjice potapljat**

Potrebujemo kos karo papirja, lahko pa tudi sami narišemo mrežo, ki meri deset krat deset kvadratov. Ob strani napišemo številke od 1 do 10, na vrhu pa črke od A do I. V mrežo nato vrišemo ladje, različne po velikosti. Narišemo:

1 bojno ladjo, ki zaseda štiri kvadratke

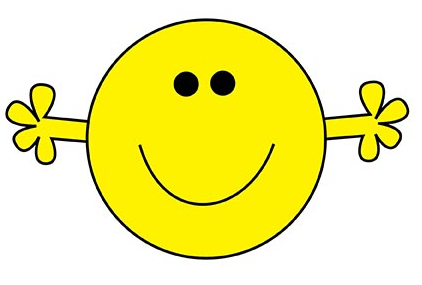
2 križarki po tri kvadratke

3 čolne po dva kvadratka

4 podmornice s po enim kvadratkom

Nobena ladja se ne sme dotikati druge, med njimi mora vedno biti prazno polje. Poleg mreže narišemo še eno – to bomo imeli za kontrolo; vanjo bomo vpisali svoje »izstrelke« na »sovražnikove« ladje. Nato pričnemo. Prvi igralec denimo reče: »A6« in če je na tem polju v resnici ladja, mu mora soigralec to povedati, kakor tudi to, kako velika je; če ne – pove, da ni nič. Vlogi menjata, dokler prvi ne potopi vseh »sovražnikovih« ladij.

V primeru, da ne razumete navodil ali opisov za igre in dejavnosti, ki vam jih pošiljam. Mi lahko pišete na službeni e-naslov.

**ADIJO **