

Atomčki

Učenci prosto tekajo po prostoru. Zakličemo neko število in en del telesa (npr. tri, komolec). Učenci se morajo hitro postaviti v skupine po tri in se dotakniti s komolci. Kdo bo najhitrejši?

Barvice

Imamo enega kupca in enega prodajalca, ostali so barvice. Prodajalec na uho vsakemu pove svojo barvo, ki se lahko tudi ponavljajo. Barvice sedijo na klopi, kupec pa sprašuje po barvah. Če ugotovi pravo barvo, vsi igralci s to barvo stečejo stran, kupec pa jih mora ujeti. Ujeta barvica postane kupec, če pa se vse barvice prej vrnejo na svoje mesto, kupec ostane isti.

Čarovnik

Čarovnik lovi učence in jih spreminja v palčke. Ujeti učenci postanejo palčki – hodijo v počepu. Po minuti lova preštejemo palčke in določimo novega čarovnika.

Gnilo jajce

Učenci čepijo v krogu, eden izmed igralcev ima v roki rutko ter hodi okrog kroga. Ko se mu zdi primerno, potihem in neopazno potisne rutko enemu izmed učencev za hrbet, sam pa nadaljuje pot okrog kroga, kot da se ni nič zgodilo. Če mu uspe narediti cel krog in se dotakne tistega, ki mu je podtaknil rutko, ta postane "gnilo jajce" in gre za kazen za nekaj iger na sredo kroga. Če pa učenec, ki je rutko dobil za hrbet, to opazi, hitro steče za njim: če se bežečemu uspe rešiti na prosto mesto v krogu, se igra nadaljuje, če pa ga ujame, postane ujeti igralec gnilo jajce.

Jakec, kje si?

Učenci stojijo v krogu in se držijo za roke. V krogu sta Jakec in Micka, ki ima zavezane oči. Micka vpraša: "Jakec, kje si?", Jakec ji odgovori: "Tukaj sem!" Micka skuša Jakca ujeti, Jakec pa se ji izmika. Če Micki Jakca ne uspe ujeti, zamenjamo vlogi ali pa zmanjšamo krog.

Kdo se boji črnega moža

Črni mož se postavi na eno stran prostora, učenci na drugo. Črni mož zakliče: "Kdo se boji črnega moža?" Učenci odgovorijo: "Nihče!" in stečejo proti črnemu možu. Črni mož jih lovi, kogar se dotakne, postane njegov pomočnik. Črni mož in pomočniki smejo teči samo naprej.

Lov na repek

Učenci se razdelijo v pare. Eden v paru ima repek – za hlače si zatakne kos blaga, drugi pa ga lovi in mu poskuša repek odvzeti. Če mu to uspe, dobi on repek in partner lovi njega.

Mačka in miš

Učenci stojijo v krogu in se držijo za roke. Določimo mačko in miško. Mačko zapremo v krog, miška pa je zunaj kroga. Mačka skuša ujeti miško, miška pa beži pred mačko. Učenci z dvigovanjem sklenjenih rok dajejo prost prehod miški, mačko pa ovirajo. Ko mačka ujame miško, določimo nov par.

Kadar mačka dalj časa ne more ujeti miške, določimo še eno mačko ali pa mački pustimo v krogu na enem mestu odprt prehod.

Okameneli ptiči

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.

Poplava

Učenci prosto tekajo po igrišču (ali gozdu), na klic: "Poplava!" čim hitreje splezajo na kakšno igralo (v gozdu stopijo na štor, deblo, se obesijo na vejo...).

Semafor

Učenci so "avtomobili", mi pa "semafor". Če pokažemo zelen karton, učenci tekajo po igrišču in pri tem pazijo, da se ne zaletavajo z ostalimi avtomobili. Pri rumenem kartonu se ustavijo in tečejo na mestu. Pri rdečem kartonu obstanejo na mestu – mirujejo toliko časa, dokler ne posveti spet rumena in nato zelena luč.

Škarjice brusiti

Na prostornem igrišču dobi vsak igralec svojo sobico (drevo, kamen...) razen brusilca škarij. Ta hodi naokrog, brusi kazalec in sprašuje: »Ali imate pri vas kakšne škarje za brusiti?« Učenci odgovarjajo: »Pri nas ne, ampak tam preko,« in pokažejo ostale učence. Brusilec odide tja, med tem pa ostali menjajo mesta. Pri tem pazijo, da jim mesta ne zasede brusilec. Če brusilec dolgo ne more dobiti sobice, zakličemo: »Vsi ven iz sob!« Na to povelje morajo vsi zamenjati prostor.

Zelenjavna juha

V vsakem kotu igrišča določimo prostor eni vrsti zelenjave (npr. fižolu, čebuli, korenju in krompirju). Učence razdelimo na štiri skupine, vsaka nosi svoje zelenjavno ime. Na sredino igrišča narišemo krog (jušni lonec).

Kuhar se postavi na sredino kroga in pokliče vsako zelenjavo posebej. Poklicani učenci se postavijo na obod kroga. Na klic: "Juha vre!" začnejo poskakovati na mestu, na klic: "Juha se smodi!" pa kuhar začne loviti učence, ki se morajo čim hitreje rešiti v svojo bazo. Ujeti učenci grejo v jušni lonec in pomagajo v naslednji igri loviti. Igra traja, dokler niso vsi ujeti.