

Dobrodošla v prostor, kjer se začne čas za vaju!

Pred vama je zbirka iger, vprašanj in malih presenečenj, ki vaju bodo popeljala bližje – korak za korakom, nasmeh za nasmehom

Naj bo to vajin prostor za smeh in iskreno povezanost.



Vsak trenutek šteje!



IGRA

Kdo prej najde?

V mreži je skritih 10 besed. Oba iščeta hkrati – brez kazanja, brez namigov. Kdor prvi najde vseh 11 besed, zmaga in izbere nagrado.

Ona

Ž	B	S	H	U	B	P	K	A
C	J	H	M	T	G	D	O	B
P	U	O	K	R	F	E	B	T
I	D	S	B	I	S	O	Ž	O
V	S	B	M	P	E	B	S	P
O	F	A	O	E	N	J	G	L
B	H	M	V	B	H	E	P	I
G	I	S	L	A	U	M	Z	N
N	D	O	T	I	K	J	O	A
U	T	S	B	C	Š	A	N	B

NAMIG

Od doma, kave in piva do smeha, topline in tistih trenutkov, ko nama utrip malo poskoči.

*Pojavijo se lahko tudi krajše besede, ki se tvorijo naključno iz črk.

IGRA

Kdo prej najde?

V mreži je skritih 10 besed. Oba iščeta hkrati – brez kazanja, brez namigov. Kdor prvi najde vseh 11 besed, zmaga in izbere nagrado.

On

Ž	B	S	H	U	B	P	K	A
C	J	H	M	T	G	D	O	B
P	U	O	K	R	F	E	B	T
I	D	S	B	I	S	O	Ž	O
V	S	B	M	P	E	B	S	P
O	F	A	O	E	N	J	G	L
B	H	M	V	B	H	E	P	I
G	I	S	L	A	U	M	Z	N
N	D	O	T	I	K	J	O	A
U	T	S	B	C	Š	A	N	B

NAMIG

Od doma, kave in piva do smeha, topline in tistih trenutkov, ko nama utrip malo poskoči.

*Pojavijo se lahko tudi krajše besede, ki se tvorijo naključno iz črk.

IGRA

Prikupen besedni vlak

7

Začnita na prvi postaji in skupaj gradita besedni vlak. Napisana je prva črka, nato pa izmenično dodajata besede, ki se začnejo na zadnjo črko prejšnje – on izbira besede zanjo (*krasna, zabavna, prikupna,...*), ona zanj (*karizmatičen, pameten, prijazen,...*). Za večjo raznolikost so dodane dodatne črke.

Zmoreta?

1 ● K _____ ● 2

3 ● _____ S _____ ● 4

5 ● _____ _____ ● 6

7 ● L _____ _____ ● 8

9 ● _____ P _____ ● 10

11 ● _____ _____ ● 12

Čestitke! Prispela sta do cilja.

Najin največji življenjski cilj:

ISKRICA ZABAVE

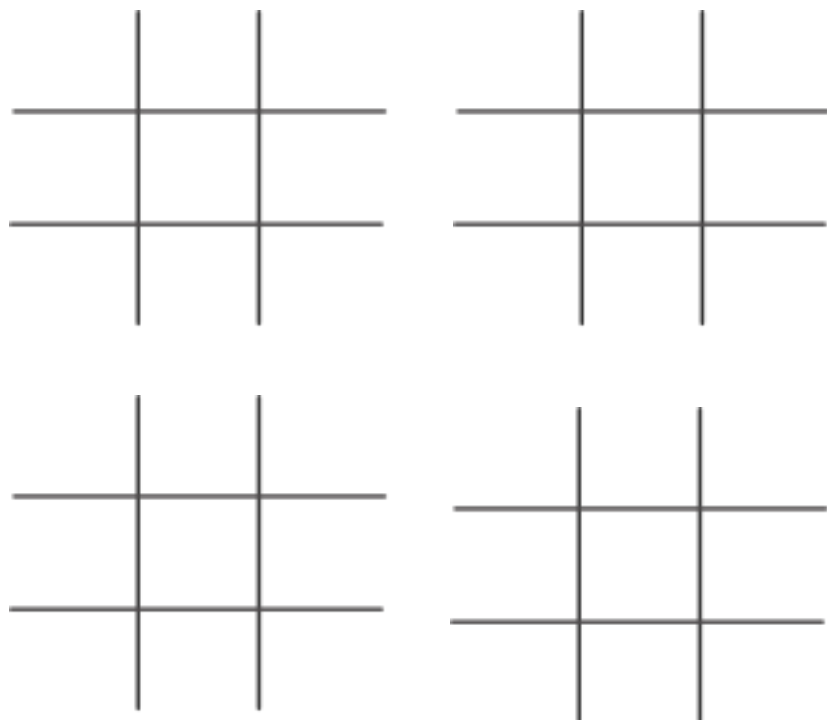
in smeha

2. poglavje

IGRA Križci & krožci

Izberita simbol, ki vama je všeč.
Igrajta kot običajno: vsak postavi svoj
simbol, cilj pa je ustvariti tri v vrsto.

dan zabave

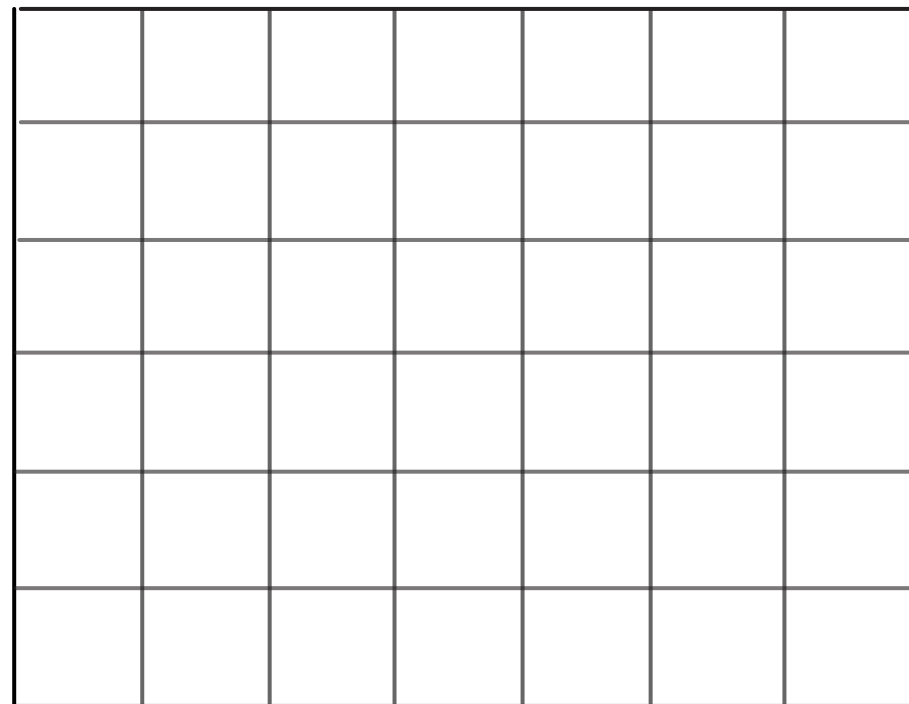


10

IGRA Štiri v vrsto

Igra poteka tako, da izmenično označujeta
polja v izbranem stolpcu – kot da “padata”
navzdol. Zmaga tisti, ki prvi poveže štiri v
vrsto: vodoravno, navpično ali diagonalno.
Vsak naj izbere svojo barvo krogca ali
svoj simbol.

ostalgija



11



NALOGA

Najljubši lik iz otroštva

43

Vsak od vaju naj spodaj nariše svoj najljubši lik iz otroštva. Lahko rišeta v knjižico ali pa vzemita košček papirja in narišta vsak svojega. Potem pokažita svoje umetnice.

Ni važno, če vama risanje ne gre najboljšo od rok – samo, da je vajino

Ona



INALOGA

Najljubši lik iz otroštva

43

Vsak od vaju naj spodaj nariše svoj najljubši lik iz otroštva. Lahko rišeta v knjižico ali pa vzemita košček papirja in narišta vsak svojega. Potem pokažita svoje umetnice.

Ni važno, če vama risanje ne gre najboljšo od rok – samo, da je vajino

On

