

# ИГРЕ ЗА РАЗВОЈ БАЦАЊА, ХВАТАЊА И ГАЂАЊА

## • *Погађаљка*

На зиду се нацрта мета од 4 или 5 поља. Учесник са повезом на очима испружених руку креће према мети. Победник је учесник који сакупи највише поена додиром мете кажипрстом.

## • *Зззз*

На средини круга пречника 15 м налази се једна палица. Неколико учесника са повезом преко очију налазе се у кругу и удаљени су од палице 5 м. Они имају улогу ловца. Учесник који има улогу змије налази се ван круга. На почетку игре змија мора да изговара з, з, з, з... тако да се зна где се налази и уједно се помера ка центру да би дошла до штапа. За то време ловци покушавају да је ухвате или додирну. Онај који успе у томе преузима улогу змије.

## • *Врапци или вране*

Играчи су подељени у 2 грапе које су удаљене једна од друге око 20 м. Постављени су иза линије која означава границу њиховог простора. Између њих, на 10 м је повучена још једна линија. Једна група су „врапци“ а друга „вране“. На знак „врана“, играчи праве по један корак напред. Када се групе нађу једна наспрам друге, на растојању од 1-2 м, узвикне се једно или друго име. Играчи из групе чије се име узвикује треба да ухвате оне из супротне групе који беже ка својој линији. Ко буде ухваћен, постаје заробљеник. Побеђује група која зароби више противника.

## • *Хватање обручем*

Два учесника држе обруч (обложен сунђером да не би дошло до повређивања) и хватају остале који се налазе у простору за игру. Ухваћен је сваки учесник коме успеју да ставе обруч преко главе. Ухваћени тада мења улогу са једним од ловаца.

## • *Вра-вра*

Такмичари се поставе у 2 врсте. Прва врста су „врапци“ а друга „вране“. Сваки учесник има свог пара тако да је у једном пару један врабац, а други врана. Затим се поставе хаотично на мањи простор (нпр. пола сале), али тако да сваки играч јасно види свог пара који није близу њега. Судија узвикује: „Вра, вра, вра, ВРАБАЦ!“ На то сваки врабац јури своју врану. Игра може да се преокрене ако судија узвикне у једном моменту „ВРАНЕ“. Тада се мењају улоге. У случају да неко ухвати партнера пре него што се преокрене игра, пушта га и поново јури.

### • *Мачка и мишеви*

Учитељ одреди једног ученика за мачку а пет до шест ученика за мишеве. „Мачка“ се завуче под катедру и дрема, а „мишеви“ ходају око катедре и гребу по њој. Мачка брзо искаче да би ухватила једног миша. Ако јој то успе, мењају улоге, а ако не ухвате никога, онда и даље остаје мачка. Да би се сва деца измењала, учитељ треба чешће да мења мишеве.

### • *Ковачи*

Двоје деце се играју; један је „ковач“ а други „наковањ“. Један од играча пружи своју руку напред, стисне шаку, а мали прст окрене доле, тако начини наковањ. Ковач стави своју леву песницу на „наковањ“ - то је жељезо, а десна је чекић. Тада замахне десном руком и удара полако по „жељезу“, док не макне „жељезо“ и удари по наковању. Драги играч пази на њега, и у том тренутку уклони своју леву руку, тако да „ковач“ удари по празноме. У том случају измењују улоге. Удари ли „ковач“ по „наковању“, игра се наставља.

### • *Бацање рибице*

Деца се поставе у паровима, пар до пара, лицем према лицу и унакрсно се ухвате за руке. Једно дете ускочи опружено на руке првих парова, а они га одбацују даље према другом крају. Тако га одбацивањем и додавањем одбацују све до краја, где га учитељ хвата за руке да не падне неспретно у воду.

### • *Бацамо и хватамо лопту*

Ученици у две врсте окренути једни према другима међусобно добацују лопту удвоје. Сваки пар има по једну лоптицу. Лопта се баца обема рукама одозго.

