

# ИГРЕ ПРЕЦИЗНОСТИ И СПРЕТНОСТИ

Применом игара у којима се истичу вежбе прецизности и спретности настојимо код деце да развијамо и усавршавамо моторичка искуства прецизног погађања разних циљева, различитим предметима, способност процењивања односа према стварима и предметима у простору (близу, далеко, напред, назад, горе, доле исл.) и уопште оријентације у простору, усавршава се моторика код деце, координација, брзина реаговања, јачају одређене мишићне групе, као и друга моторичка својства. Наведени задаци се могу остварити применом најразноврснијих облика вежбања и уз примену разних справа, реквизита и играчака. У развоју ових особина дечја игра заузима најзначајније место. Кроз игру се деца приближавају свакодневним ситуацијама и могућностима да упознају средину, своје окружење, да се навикавају на околину и у њој оријентишу, што је на извештан начин и пут укључивања деце у живот.

## **а) Игре за млађу групу**

### ***Ко боље гађа***

Деца се поделе у две колоне. Испред сваке колоне на удаљености 2-4 метра нацртају се три концентрична круга, пречника 0,5 до 1 метра. Задатак је погодити лоптом један од кругова.

### ***Ко ће више накупити***

Деца су у врсти на једном крају простора за игру. Васпитач се налази на средини терена, са корпом у којој се налази већи број лоптица. У једном моменту васпитач просипа лоптице на средину терена и истовремено позива децу да их купе, ко ће више и ко ће пре донети у корпу. Васпитач прати ко је најуспешнији.

### ***Нађи звоно***

Деца стану у круг или седну на кружно постављене столице. Издвоје се двоје деце и стану у средини круга, једно је са звоном у рукама. Обоје су повезаних очију. Игра се одвија тако што дете без звона покушава да ухвати или додирне дете са звоном, које се повремено звоњењем оглашава.

### ***Пронађи траку***

На делу простора за игру поставе се три - четири сталка, на растојању од једног метра. Сталци су обележени разним бојама (црвена, плава, жута, зелена идр.). Деца су подељена у групе и свака група има свој сталак. Деца из свог сталка стоје у колонама. Испред сталка на 4-5 м налази се већи број трака исте боје тог сталка. На знак васпитача, челни из групе крећу према тракама, узимају једну траку, брзо се враћају и стављају на сталак. Следећи из колоне креће у моменту када је претходни стигао и ставио траку на сталак. Кретање се може обављати на разне начине: ходајући, трчећи, четвороношке исл. Победник је група која прва обави задатак у целини.

### ***Глава хвата реп***

Деца се поделе у две групе и формирају колоне. Игра почиње тако што деца обухватају рукама друга испред себе, а челни (глава) почиње да јури дете на зачељу (реп), који бежи и измиче се да га глава не ухвати повлачећи осталу децу за собом. Када глава ухвати реп, тада драги по реду постаје глава а дотадашњи први постаје реп. Уколико глава не ухвати брзо реп, васпитач даје знак да промене улоге (по реду како би се нормално одвијао).

## **б) Игре за средњу групу**

### ***Игра са обручима***

Формирају се две колоне. Први у колонама држе обруч око струка. На знак васпитача трче до обележеног простора (3-4 м), ослобађају се обруча и набацујући га на сталак испред себе, трчећи се враћа до своје групе, када полази следећи из колоне са истим задатком.

### ***Марама путује***

Децу поделити у две групе које формирају кругове и заузму седећи положај. Свака група има по једну мараму. На знак васпитача марама почиње да „путује“, на тај начин што је деца иза леђа додају једно другом док не стигне до детета од којег је кренула. Тада је подиже увис стављајући до знања да је задатак обављен. Васпитач проглашава победника и игра се наставља.

### ***Погађање чуња***

Група је подељена у две колоне. Испред сваке колоне на удаљености 3-4 метра налази се један или више чуњева. Деца из колоне редом погађају чуњеве котрљањем лопте. Један оборени чуњ доноси колони један бод. Васпитач евидентира бодове и на крају про-глашава победника.

### ***Чија је лопта бржа***

Деца се поделе у две групе. Обе групе формирају колоне водећи рачуна да стану по висини. Размак између деце је за дужину руку. Челни у колони добијају по лопту. На знак васпитача дода је лопту обема рукама са стране детету иза себе, а овај следећем и тако редом. Када лопта стигне до задњег детета у колони овај је задржава изнад главе и оглашава да је задатак група извршила. Група која је прва завршила додавање је победник.

### ***Ко испада из игре***

У средини круга седи једно дете повезаних очију и са пиштаљком, док деца у кругу додају лопту једно другом у круг. Када дете у кругу свиме са пиштаљком, дете код кога се у том тренутку наша лопта излази из игре. Круг се тако постепено смањује и игра траје све док не остане једно дете у игри. У поновљеној игри у краг улази дете које је било претходно победник.

## **в) Игре за старију групу**

### ***Боро каже***

Деца седе у кругу или су постављена у две врсте. На знак васпитача: “Боро каже...” деца чине оно што је захтевано, на пример: “Боро каже чучните“, сва деца треба што пре да чучну. Ако, међутим, васпитач претходно није рекао “Боро каже“ већ само “чучните!”, деца не треба да чучну.

Овај захтев у игри збуњује децу што чини игру занимљивијом и децаје радо играју.

### ***Зеца у жбуну***

По троје деце се ухвате за руке и формирају “жбуниће“. По једно дете чучи у сваком жбунићу (“зеке“). Жбунићи су распоређени по целом простору за игру. Двоје деце васпитач одреди да буду -једно зеца, друго пас. Пас јури зеца између жбунова. Зеца се спасава на тај начин што улеће у жбун. Зеца из жбуна тада мора изаћи те пас сада њега јури. Када пас ухвати зеца бирају се друго двоје деце а претходни иду на њихова места.

### ***Милане где си?***

Деца образују круг, а у кругу су двоје деце са повезом преко очију. Једно од деце бежи (“Милан“) док друго настоји да га ухвати. Ради оријентације, дете које хвата, повремено се обраћа детету које бежи (“Милану“) повиком: “Милане, где си?”. Милан се на то оглашава са: “Овде сам!”. Игра траје док се пар не ухвати а онда се бира други пар.

### ***Ноћни стражар***

Деца се слободно распореде по сали и свако дете нацрта круг у коме ће да стоји. Једно дете је без круга, оно је “ноћни стражар“ (могу се одредити и два стражара). Стражар се креће између остале деце и када некога дотакне тај му се мора прикључити, хвата га око појаса и тако се ланац увећава. После извесног времена кретање ланца (наизменично ходом и трчећи) стражар узвикује: “На стражу!”, на шта се сва деца брзо разилазе тражећи слободан круг. Дете које је остало без круга постаје сада стражар.

### ***Кобац и врабац***

Деца се поделе по троје, стану у колонице тако да други ухвати око паса првог, а трећи другог. Држећи се тако, тројке стану у круг водећи рачуна да између њих буде довољно простора за

трчање. Двоје деце су ван круга, једно је “врабац“ а драго “кобац“. Кобац јури врапца између колоница (“тројки“). Да би се врабац спасао треба да се прикључи некој тројци и ухвати око паса задњег у групи. Када се врабац ухватио за неку тројку, у том моменту први из те групе постаје кобац а дотадашњи кобац постаје врабац и игра се даље наставља. Ако кобац успе да ухвати врапца, улоге добијају друга два детета.

### **г) Игре за предшколску групу**

#### ***Ко хвата најбрже***

Једно дете хвата а сви остали беже. Задатак оног ко хвата је да у одређеном времену ухвати (додирне) што већи број деце. Ухваћени мора сести на тло. Васпитач након одређеног времена бројањем утврди колико је деце ухваћено. Дете које је ухватило највише другова и другарица у предвиђеном времену је победник.

#### ***Пренеси лопту у слободан обруч***

Деца се поделе у две групе и образују две колоне. Испред колоне налазе се у низу 4 обруча, размакнута 1 метар. У три обруча у оба низа налази се по једна лопта (један обруч је без лопте). Задатак је да дете пренесе лопту из обруча у празан обруч и врати се брзо на своје место. Следеће дете има исти задатак, као и остали учесници у игри. Циљ је ко ће пре обавити задатак у целини.

#### ***Вук и јаре***

Деца образују круг држећи се за руке. У средини круга су два детета, једно које носи звонце око врата (Јаре) и друго са везаним очима (“вук“). Вук јури јаре чије га звоно одаје куда се креће (звоно је најчешће обешено око врата). Када вук дотакне јаре у игру улази нови пар од којих ће један бити јаре а други вук и игра се даље наставља.

#### ***Преко и око шведске клупе***

Децу поделити на две једнаке групе, а две клупе поставити тако да су једна од друге удаљене 3-4 метра. Деца заузимају места седајући свака група на своју клупу.

На дати знак деца треба што пре да оптрче око своје клупе и заузму седећи положај. Игра се понавља више пута и проглашава победник.

#### ***Уцртај део главе***

Деца образују круг и седну. У средини круга се нацрта добро видљив круг пречника 1 метар. Једном детету се повежу очи марамом и даје му се задатак да кредом у кругу (који представља главу) уцрта очи, следећем детету задатак може бити да уцрта уста, следећем уши и тако редом. Деца често неће успети да на право место уцртају део лица, што изазива комичне ситуације и весело реаговање деце.