

# ИГРЕ ЗА РАЗВОЈ БАЦАЊА, ХВАТАЊА И ДОДАВАЊА

## • *Природа*

Игра се изводи у природи, на простору који је обрастао жбуњем и густом шумом. Учесници су подељени у 2 групе. Једна се креће у колони према раније договореном месту. Друга има задатак да унапред постави заседе и да посматра колону која се креће. Испред колоне иде извидница која се креће напред и у страну на 10 м удаљености од колоне. Извидница треба да спречи изненадан напад на колону. Учесници у заседи се труде да не буду откривени и да, притом забележе разговоре ученика из колоне, а ако буду откривени баце папимату “бомбу” на колону у кретању. Ако им то успе, победници су учесници из колоне. Затим се мењају улоге.

## • *Лозинке*

Учесници се поделе у 2 групе. Једна трајно смишља лозинку која има онолико слова колико има учесника у игри. Свако из групе добија по 1 слово. На дати знак друга грапа јури прву са лозинком. Учесник који је ухваћен мора да ода које је слово. Учесник који га је ухватио има право да га “мучи”, голица, штипка исл. Кад сва слова буду откривена група која је јурила открива лозинку и ако је погодила тачан назив добија 1 поен. Сада се улоге мењају. Победник је она група која освоји више поена.

## • *Хваталица у паровима*

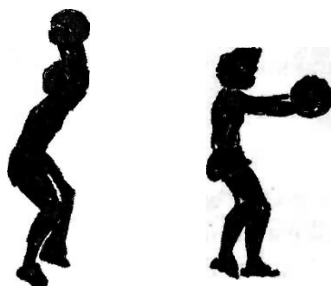
Сви трче по сали, свако за себе. Један пар се држи за руке и хвата остале. Онај ко буде ухваћен даје руку пару који лови. Сад их је троје. Када ухвате још једног играча, тада се направи још један пар који тада хвата засебно. На тај начин постаје све више парова који јуре. Последњи учесник који је остао неухваћен проглашава се победником.

## • *Трчи лопто*

На размаку од 5 м повуку се 2 линије. Иза сваке линије стоје учесници подељени у колоне по четворо, тако да 2 и 2 колоне стоје једна наспрам друге, а први из једне колоне има лопту. Он започиње тако што трчи према другој колони, даје лопту првом учеснику и стаје на зачеље. Онај који је примио лопту трчи ка првој колони, даје лопту првом учеснику у њој и стаје на зачељу. Екипа која прва дође у почетну позицију је победник.

## • *Ударамо лоптом о тло*

Мала или велика лопта која добро одскаче баца се о под и поново хвата. То се ради брзо и води се рачуна да се не погреша.



### **• Ухвати лопту!**

Учесници су подељени у неколико колона које се налазе иза црте, удаљени од зида 3 м. На дати знак први у колони бацају лопту о зид, хватају је и предају следећем у колони, који чини то исто и одлази на зачеље колоне. И тако редом, док лопта не стигне поново код оног који је започео игру. Игра се завршава када је он подигао у вис. Колона која прва изврши задатак је победник.

### **• Кликери**

Потребно је направити јамицу и нацртати линију са које се бацају кликери. Циљ је бацити кликер што ближе јамици (рупи). Први учесник, најближи јамици покушава да убади кликер. Ако успе каже “РОЈА”, вади кликер из ње и са ивице јамице покушава да погоди противнички кликер. Ако успе противник испада из игре.

### **• Жари – бари**

Сви учесници се окупе и на коме се разбрајалица заврши тај узима лопту са земље, удара је о зид и изговара: “Жари, бари, жежи па бежи!” Кад изговори: “Бежи!” сви беже, а он настоји да погоди неког. Погођени преузима његову улогу. Ако не погоди, остаје у истој улози.

### **• Лопта лети**

Учесници се крећу у кругу, држећи се за шаке, леђима окренути ка центру. У кругу је 10-14 учесника. Онај који је у средини круга има лопту и виче: “1”; на то се сви зауставе, на “2” се окрену, на “3” учесник из средине бади лопту у вис и ко је ухвати иде у средину круга као бацач.

### **• Ноге у вис**

Сви учесници седе на тлу, осим једног. Он има лопту и његов задатак је да гађа оне који седе, али само у пределу појаса. При томе може да користи руке и ноге, а учесници који се бране смеју да је додирну само ногама. Када погоде лопту, шутну је што даље, а учесник који је гађао иде по њу и у повратку тражи дозволу од њих, колико корака сме да се приближи и да их са те даљине поново гађа. Када погоди неког, али само на дозвољено место, улоге се мењају.

### **• Погоди, ако можеш**

Учесници седе у кругу. У центру круга седи учесник са повезом преко очију и лоптом у руци. Један од учесника уђе у круг и викне: “Погоди ако можеш!” на шта га овај гађа лоптом. Ако га погоди, излази из круга и заузима његово место, а ако не, остаје у центру круга.