

ИГРЕ ЗА РАЗВОЈ ХОДАЊА И ТРЧАЊА

• *Ко је вођа*

Прво се одреди ко ће да тражи вођу, а потом остали без његовог знања одреде вођу. Затим се формира круг тако да је “трагач” унутар круга. Сви се полако крећу задржавајући формацију круга. “Вођа” почиње да задаје различите облике и варијанте кретања, а сви остали га прате у томе (опонашају га). Вођа то мора да ради тако да трагач покушава да открије ко је вођа. Кад открије вођу “трагач” се враћа у краг осталима, а вођа постаје “трагач”. Остали одређују новог “вођу”.

• *Смисли хваталицу*

Један од учесника јури, а остали беже. При свакој промени улога, онај који јури мора рећи правила хваталице и игра се одвија по тим правилима до следеће промене улога. Иста игра се не сме поновити два пута.

• *Варалица*

По једна екипа се постави на крај сале. Један учесник одлази до учесника друге екипе који стоје са успруженим длановима. “Варалица” после неколико варки удара једног по длану и бежи иза своје линије. Ударени учесник га појури и ако га стигне и додирне “варалицу” осваја поен за своју екипу. Затим друга екипа шаље “варалицу”. Побеђује екипа са више освојених поена.

• *Бежи комшија*

Учесници стоје у кругу окренути ка центру са рукама иза леђа. Један трчи око круга и носи плетеницу (плетеница је од тканине). Када стави „млатић“ неком у руку, стаје на његово место, а учесник са млатићем удара суседа који бежи околу, да дође на своје место. Учесник са млатићем наставља игру.

• *Пљесни и јури*

Играчи су распоређени у краг и седе. Један играч иде око круга и када одлучи кога ће да јури, седне иза њега леђима окренут и пљесне рамама. Онај ко треба да бежи, бежи улево или удесно, а хватач покушава да га ухвати пре него се врати на место. Ако га ухвати, замењују улоге, а ако не, поново покушава.

• *Чувај се*

Играчи седе у кругу, окренути према средини. Шакама ударају по ногама или дланом о длан. У средини круга седи један који неочекивано устане и настоји да ухвати неког од играча који покушавају да му побегну. Ухваћени замењује оног у средини.

• *Медвед и водич*

Учитељ одреди два ученика: један је медвед, а други је водич. Ученици уклоне катедру, тако да има доста места и поставе једну столицу на коју седне медвед. Водич држи у

руци један конопац који је на другом крају везан медведу за руку. Око 10-15 ученика задиркују медведа, а водич га штити на тај начин што трчи у кругу колико му дозвољава дужина конопца и држи на одстојању остале ученике. Када водич викне: „Слободан си!“ медвед хвата децу који трче на своја места. Кога медвед ухвати, замењују улоге. Медвед може да хвата само онолико колико му допушта дужина конопца.

• Сести у своје гнездо

На тлу је нацртано онолико малих кругова -гнезда, колико је деце. Играчи су подељени у две групе. Има ли више деце, тада треба начинити кругове на обема странама простора за игру (дворане игралишта), а играче на средини игралишта поделити у две грапе, те сваку групу окренути лицем према њиховим круговима. Деца стану у своје кругове, а после тога врате се на полазно место, не знајући чему ће служити нацртани кругови. На полазишту сви повежу чистим марамицама очии чекају знак. Пре тога, свако дете процени даљину „свога гнезда“. На дати знак, сви крену полагано, напред испружених руку, према својем гнезду. Кад мисле да су стигли у гнездо, седну и мирују не скидајући марамице. Наставник ће дати знак за скидање марамица тек кад и последње дете седне. Чија страна има више деце у „гнезду“, та је победила.

• Трка око окретиша

Ученици се поделе у 3 или 4 једнаке групе. Свака група стане око свог дрвета који ученици додирују једном руком. На знак наставника све врсте потрче до своје мете (заставице забодене у земљу, сталка за скок у вис исп.). Групе морају бити једнако удаљене од полазног дрвећа.



• Пас и мачка

Постављање играча као у прошлој игри. Један играч је „пас“ а други „мачка“. Обојица су у кругу затворених очију. Играч који поставља мачку, мјауце, а онај који представља пса, хвата га. Ухвати ли га настаје промена, односно на њихово место улазе у круг друга двојица.

Други начин. Један играч стоји на средини дворане, повезаних очију и држећи руке постранце. Остали играчи ударају га редом по руци. При сваком ударцу играч са повезаним очима каже одређен број и колико корака треба да играч, који га је ударио, начини у страну или назад. Кога пронађе, тај преузима улогу играча са повезаним очима. Чучањем или лежањем на тлу може се избећи хватање, само се не сме оставити место. Игра се може отежати тиме што се нађени мора именовати.

• *Где је рубац?*

Рубац (марамница) привезан је о штап. Играчи су 20 м удаљени од штапа. Једном играчу завежу очи чистом марамницом и он мора пронаћи рубац. На знак вође играч крене према штапу у намери да скине рубац. Креће се испруженим рукама, како се не би спотакао. Пре него што му рупцем покрију очи, играч погледа према штапу и одмери даљину и правац у коме се мора кретати. Ако у одређеном времену не нађе рубац и штап, губи игру.