

ИГРЕ ЗА РАЗВОЈ ХОДАЊА И ТРЧАЊА

• Слепи стражар

Формира се круг пречника 2 м. Такмичар са повезом преко очију стоји у центру. На знак остали из круга крећу ка њему. Стражар покушава на основу звука корака да оцени са које стране му се приближавају. Тада показује руком на ту страну. Ако погоди, тај такмичар се зауставља и остаје на том месту и тако редом. Такмичар који први успе да стигне до стражара преузима његову улогу. Ако стражар успе да га заустави, игра се понавља са истим улогама.

• Крађа

На средини игралишта налази се капа (марамница, каиш). На сваком крају игралишта повуче се по линија иза које стоје учесници у колони. На дати знак, први из колоне трчи ка предмету да га узме и побегне назад преко своје линије. Онај који није успео да узме предмет јури за учесником који га је узео. Ако га стигне и додирне, пре него што пређе своју линију “заробљава” га и води у своју колону. У супротном, он остаје као заробљеник. Побеђује колона која је успела да зароби више учесника.

• Вртешка

Учесници су подељени у 2 врсте и сваки члан једне врсте има пара у супротној. Чланови врста се ухвате за руке образујући 1 већи и 1 мањи круг који се крећу у супротним смеровима певајући неку песму. На дати знак чланови спољашњег круга беже, а парови из мањег круга их јуре одређено време, после чега се броје ухваћени. После тога се улоге мењају. Победник је врста са више ухваћених парова.

• Удараљка

На растојању 8 м од круга учесника, повучена је дуга црта. Један од учесника трчи око круга држећи млатић. Спусти неприметно млатић иза неког и викне: „Млатић (плетеница), лежи”. Сви се нагло окрену и трче према линији. Ко нађе млатић иза себе удара њим кога стигне. Када сви оду иза линије, учесник са млатићем их води на претходно место где опет саставе круг, а он иде око. Онај који је упутио највише удараца победник је.

• Ево лисице

Циљ игре: брзина, спретност, опрезност

Узраст: 8 до 12 година

Пол: мушки и женски

Број деце: око 15 до 30

Простор: слободно земљиште, игралиште, дворана

Прибор: пешкир

Трајање игре: 15 до 20 минута

Начин игре: Играчи се поставе у круг збијени један до другог, у средину круга, а руке држе отрага на леђима отворених шака. Један играч има у рамама добро сплетен рубац или ручник и шета се околу круга, говорећи: «Ево лисице!»

Сваки играч у кругу очекује да ће играч с рупцем њему у шаке дати рубац, а носач рупца сам одлучи коме ће га ставити у руке. То учини тако опрезно, да нико од играча то не примети, а нити играч који је рубац прихватио не даје никакав знак да је рубац код њега. Играч предавши рубац шета се даље околу круга и постави се на своје место у кругу. Тек тада играч који је прихватио рубац почне њиме ударати по леђима играча суседа на десној страни. Тај играч почиње бежати околу круга и настоји што пре стићи на своје место, али и играч с рупцем настоји заузети то место. Ко је остао без места узима рубац и шета се околу крага исто као и на почетку игре.

• *Руке к себи*

Циљ игре: брзина, спретност, опрезност, брзи рефлекси

Узраст: 8 до 12 година

Пол: мушки и женски заједно

Број деце: 10 до 15 играча

Простор: слободно земљиште, игралиште, дворана

Прибор: око 4 метра конопца

Трајање игре: 15 до 20 минута

Начин игре: Завежу се крајеви конопца дугачког око 4 метра и за њега се ухвате играчи обема рукама, тако да је конопац подигнут и нешто затегнут. Један играч је у средини, док су остали играчи са спољашње стране конопца. Играч у средини обилази унутрашњост круга и настоји изненада неког од играча ударити по рукама. Сваки играч стално је опрезан и прати сваки и најмањи покрет играча из средине. Успе ли играч у средини некога ударити по прстима, тада мењају места: погођени играч иде у средину круга, а играч из средине на његово место.

• *Кртица*

Према броју играча, нацрта се на тлу велики краг. Играчи се у једнаким размацама разместе по периферији круга, а покрај свакога, осим једнога, нацрта се један мали круг пречника 20-30 цм. У средини круга нацрта се такође такав мали круг, у који се стави мала пуњена лопта - „кртица”.

Број играча је увек непаран, а број кругова на периферији је паран, па пема томе један од играча стоји између тих кругова. На дати знак, сви играчи потрче по периферији круга у смеру десно и лево, на други знак заустави се сваки код свога круга и брзо стави врх свога штапа у тај круг. Један од играча остаће без круга и тај одмах потрчи у средину, где се налази мала пуњена лопта коју настоји ударцем свога штапа да убаци у било који од мањих кругова на периферији. Сви остали играчи у томе га спречавају, бранећи ударцем свога штапа убацивање лопте у свој круг. Успе ли прекобројном играчу да кртицу утера у рупу, тј. мали круг било којег играча, мења с њим место и улогу, а игра се наставља као у почетку.

• **Пожар**

У слободном простору поред катедре означимо место -станицу за помоћ. Клупе су куће које горе. Испред клупа повући кредом линију, који не смеју прећи ученици који се налазе у кућама које горе. У свакој станици за спасавање налазе се по два ученика -спасиоци. На знак учитеља спасиоци иду у куће које горе, спасавају некога и на рамама га односе у своју станицу. Затим донесу још некога, те сада они остају у станици, а ова двојица спашених иду по другу двојицу, други иза њих настављају спасавање драге двојице. Победник је она станица у којој буде више спашених.

• **Оцењивање удаљености на излету**

У току дана, воде групе на излету или заповедник логора одаберу разна места око логора, на удаљености 100, 200, 300, 400 метара итд. до 1.000 м, у разним правцима. За поједина места одреде се играчи који ће давати уговорене знакове светлом или звуком. Чим се ноћ спусти, пошаљу се играчи на уговорена места, а остали се скупе на чистину у шуми, одакле се сви знакови могу оком посматрати, или чути. Знакови могу бити разнолики: разговор, ударање палицом о дрво или о лимену кутију, пљескање, ломљењем дрвета итд, али тако да је могуће упоредење удаљености. Светлосни сигнали могу бити: упаљена шибица, свећа, фењер, ватра од суве траве. Светло се час појављује, час нестаје. Ко ће оцењивати даљину? Ко ће се ноћу привући до извора светла или звука.

• **Где си - ту сам**

Играчи се крећу сасвим слободно. Један од њих затвори очи и викне: „стој” -на шта се сви зауставе. На питање: „Иване (или које дру-го име), где си” -названи играч одговара: „Ту сам!” и при том окрене главу у страну, како би се теже разбрало одакле долази глас. Сада играч затворених очију тражи онога који се јавио. Нађе ли га, следи промена; ако га не нађе, мора да настави са тражењем. Има ли више играча, направе се групе од 5-10 играча и свака посебно игра у омеђеном простору.

• **Разбиј лонац**

Циљ игре: пажљиво кретање, оријентација

Узраст: за децу од 8 до 10 година

Пол: мушки и женски

Број деце: неограничен

Простор: слободно земљиште, игралиште

Прибор: колац 1,5 метар, стари лонац, штап

Трајање игре: 15 до 20 минута

Начин игре : Играчи забију на отвореном простору игралишта у земљу колац висине око 1,5 метара и на њега поставе неки стари лонац или полуразбијену теглу од цвећа и слично.

Једном се играчу завежу очи и да му се у руке штап око једног метра. Играч се доведе тачно до лонца да једном ногом додирује колац, а затим сам иде равно 20 корака, стане, окрене се три пута око себе и циљ му је да се врати к лонцу, удари штапом по колцу настојећи да сруши и разбије лонац. Али то не успева тако лако, те други играчи из даљине посма-трају његово кретање, долази до смеха кад се догоди да крене у са-

свим супротном правцу од лонца. Игру наставља следећи играч, а сваки има право да разбије три лонца.

• Ко ће пренети више палица

Циљ игре: брзина, спретност, сналажљивост
Узраст: 8 до 12 година
Пол: мушки и женски
Број деце: 10 до 20
Простор: слободно земљиште И игралиште
Прибор: батина око 1 метар дугачка и то толико колико износи половина играча
Трајање игре: 10 до 15 минута

Начин игре: Играчи се поделе на две једнаке групе. Свака група постави се у врсту на ужим страницама игралишта. По средини игралишта између две врсте је црта. Од црте до играча је раздаљина око 20 метара, дакле свега око 40 метара. На црти у средини поставе се паралелно с дужим странама игралишта батине, колико има играча на једној страни. Батине су распоређене према врстама играча, тако да два играча сваки из супротне стране има пред собом у средини једну батину. На дати знак сви играчи обе групе потрче у средину и сваки настоји понети једну батину. Забрањено је узимање више батина као и отимање од других играча, једино ако два ухвате истовремено једну батину, тада се навлаче ко ће кога превући преко црте и батина је његова. Побеђује група која је пренела већи број батина. Игра се наставља неколико пута.



Играчи се поставе у врсту и сваки од њих има малу пуњену лопту. На удаљености од 5 до 8 метара према играчима, нацрта се уз зид или зграду онолико малих кругова пречника 30 до 40 цм, колико има играча. На дати знак, сваки играч откотрља своју лопту према нацртаном кругу. Играччија лопта уђе у круг, приђе својој лопти, подигне је и повиче: „Стој” -осталим играчима, који су се у то време раштркали по игралишту. На позив: „Стој!” -сви играчи дужни су стати, а овај их гађа. Промаше ли, то му се бележи као лоша тачка и то у његов круг; погоди ли, погођени подигне лопту, викне: „Стој!” и гађа играче који су се разбежали, чим је овај био погођен. На тај начин, уједној игри може бити погођено више играча.

После сваке промашене лопте, игра почиње наново. Пошто сваки играч који промаши добија лошу тачку, то се онај који промаши три пута -мора поставити лицем према зиду или згради, а сваки од играча гађа га лоптом три пута у леђа. Ако неко промаши, кажњени се ослобађа, а онај који је промашио преузима остали део казне све док неко опет не промаши.

