



igra smijeh radost

IGRE ZA SVAKOGA



Implemented by
giz Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH



SPORT ZA RAZVOJ



AUTOR

prof. Dražen Mihajlović

FOTOGRAFIJA I DIZAJN

Damir Radenković

Ferida Mešković

GRAFIČKA PRIPREMA I RJEŠENJE NASLOVNICE

dipl.oec Đojica Kablinović

Goran Đokić

KOREKTURA

prof. Jelena Jovanović

prof. Dejan Šakotić

LEKTURA

prof. Irena Mihajlović

UVOD

Publikacija koju sam priredio u vidu „IGRE ZA SVAKOGA“ posvećena je prvenstveno realizatorima nastavnog procesa fizičkog vaspitanja za djecu predškolskog uzrasta i djecu koja pohađaju razrednu nastavu (od prvog do petog razreda) i orjentisana je ka uključivanju sve djece u sport, odnosno da posebnim alatima nadjemo ulogu svakom djetetu u sportskoj aktivnosti. Takođe, namjenjen je profesorima fizičke kulture, svim trenerima koji rade sa djecom tog uzrasta kao i trenerima u školama sporta. Iskustvo rada u osnovovnim i srednjim školama, treniranje fudbalskih i plivačkih klubova, organizacija rada i treniranje u školama sporta bile su razlog da objedinim iskustva i napišem ovu publikaciju.

Publikacija sadrži 15 štafetnih igrica sa raznim varijantama kao primjerima kako bi kroz igru mogli svu djecu da uključimo da se bave fizičkim aktivnostima i kroz igru i zabavu poboljšamo stepen njihovih fizičkih sposobnosti i možda razvijemo ljubav kod njih prema nekom sportu. Odlučio sam se većinom za štafetne igrice zato što kod djece razvijaju timski duh i pomaže im da se osjećaju kao dio tima. Dopustite djeci da biraju s kim će da igraju davajući često mogućnost i onim „slabijim“ da budu ti koji će birati. Ako ste u mogućnosti napravite više kolona odnosno ekipa da ne bi previše djece bilo u koloni i predugo stajali i samim tim izgubili motivaciju.

Za svaku od pomenutih igrica postoje primjeri korelacije sa nekim drugim predmetima. Učenici koji su izbjegavali da se bave fizičkim aktivnostima, odnosno nerado prisustvovali časovima fizičkog vaspitanja imaju priliku da poznavanjem gradiva iz drugih predmeta kojima su naklonjeni postanu konkurentni drugim učenicima koji su fizički dominantniji i na taj način pronadu svoju ulogu na času fizičkog vaspitanja. Takođe, uz pomoć publikacije i malo kreativnosti, realizatori mogu poslije završene bilo koje nastavne jedinice iz bilo kojeg predmeta na času fizičkog vaspitanja da igricu prilagode prethodnom času i na taj način kroz igru i zabavu dodatno utvrde ili provjere već naučeno.

S obzirom da često imamo problem sa manjkom adekvatne opreme, odnosno spravama i rekvizitima, trudio sam se da igrice selektujem tako da je potrebno minimum sredstava koje većinom imamo ili ne iziskuju velike troškove. Samo vrijeme trajanja igrice nisam odredjivao iz razloga što zavisi da li će se igrati na času, treningu ili slično, tako da to ostavljam realizatorima da procjene koliko im je potrebno vremena da ostvare unaprijed zamišljeni cilj.

SVE IGRICE KOJE SMO TEORETSKI OBRADILI I OBJASNILI OVOM PUBLIKACIJOM MOŽETE NAĆI KAKO SE PRAKTIČNO IZVODE NA YOUTUBE KANALU : ŠKOLA SPORTA OLYMPIC KIDS (od TOP 1 do TOP 15)

prof. Dražen Mihajlović

O projektu:

Zemlje učesnice: Sjeverna Makedonija, Kosovo, Albanija i Bosna i Hercegovina, Srbija

Sport za razvoj i mir odnosi se na namjernu upotrebu sporta, fizičke aktivnosti i igre za postizanje specifičnih razvojnih i mirovnih ciljeva, uključujući odabrane ciljeve održivog razvoja (SDGs). Sport za razvoj je započeo 2013 godine sa ciljem da se sport koristi kao alat u školama i sprovodi se od strane GIZ - Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit, a finansiran od strane Njemačkog federalnog ministarstva za ekonomsku saradnju i razvoj (BMZ). Pored svojih savjetodavnih usluga za BMZ, program ima operativni mandat za primjenu sportskih pedagoških mjera, u skladu sa sektorskim/bilateralnim pristupima, sa partnerskim zemljama. Uzimajući u obzir sve gore navedeno možemo zaključiti da sport treba da igra važnu ulogu u životu svakog čovjeka i neophodno je početi baviti se od najranijeg doba. Tu se stiču osnovna temelji ne samo za fizičko zdravlje, nego nas sport uči i psihološkoj ravnoteži. Kroz sport stičemo discipline, al ii učimo das u porazi samo korak ka jačanju nas samih. Sport još u djetinjstvu uči djecu da dijele i razvija njihovu društvenu i socijalnu osjetljivost.

Glavni cilj projekta je jačanje individualnih kompetencija i fizičkog i psihičkog zdravlja djece iz socijalno ugrožene kategorije i djece koja su doživjela nasilje / nasilnike, kroz promociju sporta kao alata za razvoj / inkluziju.

Ciljne grupe: Djeca iz socijalno ugroženih porodica, Djeca koja su doživjela nasilje / nasilnici, Profesori fizičkog vaspitanja, profesori razredne nastave, profesori predškolskog odgoja, psiholozi/pedagozi

Partneri na projektu: *Omladinski centar „Vermont“, UG „Olympic kids“, Kik Boks Klub “Grčica“, UG Lokomotiva, “Izviđači Brčko distrikta“, Brčko*

Šta je to sport za razvoj (S4D)?

Poznato je da je bavljenje sportom ili bilo kojim drugim oblikom fizičke aktivnosti korisno i poželjno kako za odrasle osobe, tako i za djecu. Vježbanje čuva i unapređuje zdravlje, utječe na tjelesni razvoj, razvoj osobina i vještina kod djeteta, te na usvajanje motoričkih znanja i dostignuća. Djeca kroz sport razvijaju samostalnost, lakše sklapaju prijateljstva i poboljšavaju sposobnost koncentracije.

Razlika između sporta za razvoj i sporta ?

Može se reći da sport ima neke jedinstvene osobine koje doprinose razvoju, posebno u odnosu na druge intervencije. Pojedinci i grupe svuda u svijetu su zainteresovane za sport, bez obzira na porijeklo, starost, rasu, religiju, spol ili status. Zato sport može privući ciljne grupe koje su obično teško dostupne.

Kako se može sport koristiti kao alat u obrazovanju?

Ako je po onoj latinskoj u zdravom tijelu, zdrav duh, onda bi neophodna svijest o značaju i potrebi stalnog učenja pored velikog broja drugih faktora, mogla biti uslovljena i onim što je preduslov zdravog tijela a to je fizička kultura i sport. Sport se generalno smatra sistem aktivnosti koje se zasnivaju na fizičkom atletizmu ili fizičkoj spretnosti ali je nesporno da je oduvijek imao izražen sociološki aspekt. Sport podstiče na timski rad, disciplinu, kreativnost i motivaciju a kroz sport se brže nego drugdje uče "životne" vještine liderstva i preuzimanja odgovornosti. pamćenja, razmišljanja i rješavanja problema.

Šta su to male/kratke igre?

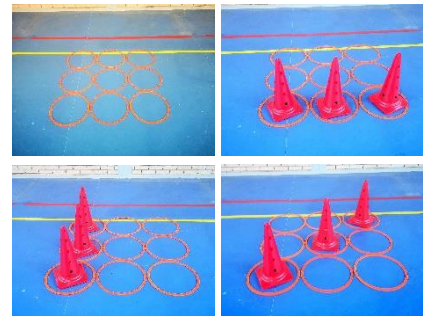
Male/kratke igre su jednostavne razigrane aktivnosti. Koriste se da se nešto nauči. Mogu se koristiti da se fizički pripreme učesnici prije neke aktivnosti. Ne ovise o prostoru i opremi. Jednostavne su da se razumiju i svi mogu da učestvuju.

TOP 1

<https://youtu.be/tVKIbyQkhco>

Naziv igre : X-O

- **Početni položaj** : Formiramo dvije kolone ispred kojih postavimo 9 obručeva (3x3) . Obje kolone su na istoj udaljenosti. Prva tri takmičara u obje kolone u rukama imaju čunjeve (I GRUPA – zuta / II GRUPA – crvena).
- **Opis igre** : Na znak polaze prvi iz svake kolone i spuštaju čunj u jedan od 9 obručeva, nakon čega se vraćaju i dotaknu sljedećeg takmičara iz svoje kolone, nakon čega se on aktivira i radi što i prvi , zatim on dotakne sledećeg koji isto ponavlja. Ukoliko nemamo pobjednika četvrti takmičar trči bez čunja u rukama i pomjera jedan čunj svoje boje na koje želi mjesto. Pobjednik je ekipa koja spoji 3 čunja iste boje vodoravno, uspravno ili dijagonalno.
- **Broj učesnika** : 6 -12
- **Varijante** :
 - ❖ sa preprekama do obručeva ;
 - ❖ parovi se drže za ruke;
 - ❖ roditelj i dijete (roditelj pokazuje djetetu gdje da ostavi čunj ukoliko je dijete ispod 6 godina)



- **Korelacija sa drugim predmetima :**

- ❖ **Matematika** : uspravne, vodoravne i kose linije;

- ❖ **Priroda i društvo** : voće i povrće – umjesto boja jedna ekipa se zove voće i umjesto čunjeva nosi 3 voća, a druga ekipa se zove povrće i nosi 3 povrća. Na taj način lakše mogu da zapamte šta je voće, a šta povrće.

- **Sprave, rekviziti i ostale potrebe:**

- ❖ 9 obručeva,

- ❖ 6 čunjeva (3 u jednoj boji, 3 u drugoj boji) .

TOP 2

<https://youtu.be/s0o8voU0rAg>

Naziv igre : Obuci majicu

- **Početni položaj :** Poredamo djecu u dvije vrste. Udaljeni su jedni od drugih toliko da se mogu uhvatiti za ruke kada urade otklon ili pretklon u stranu. Prvi u obje vrste obuče marker na sebe i treneri stoje pored njega.
- **Opis igre :** Na znak prvi u vrsti se okreće ka prvom do sebe, hvataju se za ruke a trener skida marker sa prvog takmičara i prebacuje na drugog. Veoma je bitno da ne puštaju ruke dok marker prelazi sa jednog na drugog. Zatim, taj koji je drugi i na kojem je trenutno marker, okreće se ka trećem u vrsti, hvataju se za ruke i trener prebacuje marker na trećeg. Pobjednik je ekipa koja prva „obuče“ svog posljednjeg takmičara.



- **Broj učesnika :** 12 - 24
- **Varijante :**
 - ❖ Sa majicama dugih rukava,
 - ❖ Umjesto vrste da stanu u krug.
- **Korelacija sa drugim predmetima :**
 - ❖ **Bilo koji predmet :** Prije nego što prebacimo majicu na takmičara postavljamo mu pitanje iz prethodno naučene lekcije (npr. koliko je 3+2). Odmah posle tačnog odgovora oblačimo mu majicu, a ako ne zna odgovor za kaznu brojimo pet sekundi i na taj način usporavamo i smanjujemo ekipi šansu za pobjedu. Pitanja moraju biti kratka i jasna sa kraćim odgovorima.
- **Sprave, rekviziti i ostale potrebe:**
 - ❖ Dva markera ili majice.

TOP 3

https://youtu.be/otD38afbi_4

Naziv igre : Pošalji obruč

- **Početni položaj** : Djeca stanu u dvije kolone držeći se za ruke. Na početku kolone je obruč spušten na zemlju.
- **Opis igre** : Na znak prvi iz obje kolone uzima obruč i provlačeći se kroz njega postavlja na ruku prvom do sebe nakon čega ovaj radi isto i sve tako do kraja kolone. Pobjednik je ekipa koja prva stigne do kraja i spusti obruč preko velikog čunja koji se nalazi na kraju kolone. Važno je naglasiti da ni u jednom trenutku ne smiju pustiti ruke.
- **Broj učesnika** : 12 - 30
- **Varijante** :
 - ❖ sa 2, 3 ili više obruča;
 - ❖ stoje u krugu, pobjednik je ekipa koja prije dođe do mjesta odakle je obruč i krenuo;
 - ❖ početni položaj je u čučnju;
 - ❖ sa više kolona ili krugova.



- **Korelacija sa drugim predmetima :**

- ❖ **Likovno** : osnovne boje - igramo sa više obručeva raznih boja, samo obručeve sa osnovnim bojama prebacujemo preko čunja, a obručeve drugih boja spuštamo pored čunja.

- ❖ **Strani jezik** : učenje riječi koje označavaju boje - umjesto čunjeva na kraju vrste poredamo papire na kojima na stranom jeziku pišu boje (red, green, blue), a cilj je da obruč neke boje(npr plave) spustimo na papir na kojem piše blue.

- **Sprave, rekviziti i ostale potrebe:**

- ❖ dva obruča

TOP 4

<https://youtu.be/xywZv95zJQw>

Naziv igre : Povedi drugare

- **Početni položaj :** Djeca su poredana u dvije kolone ispred kojih se nalazi po jedna lopta na udaljenosti od 10 do 15 metara. Razmak između kolona mora biti najmanje 5 metara.
- **Opis igre :** Na znak prvi iz kolone trči, obilazi oko lopte, vraća se i hvata za ruku sljedećeg u svojoj koloni i tako zajedno držeći se za ruke ponavljaju sve dok ne izvede i posljednjeg. Cijelo vrijeme moraju se držati za ruke i povećavati „lanac“. U slučaju da puste ruke, moraju stati, ponovo se svi uhvatiti za ruke i nastaviti dalje. Pobjednik je ekipa koja prva izvede kompletno društvo iza lopte.

- **Broj učesnika :** 8 - 14

- **Varijante :**

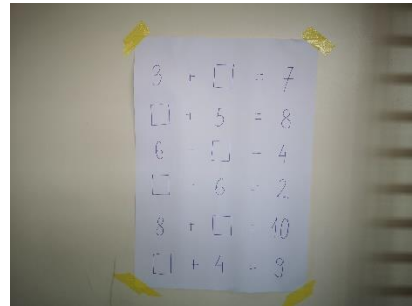
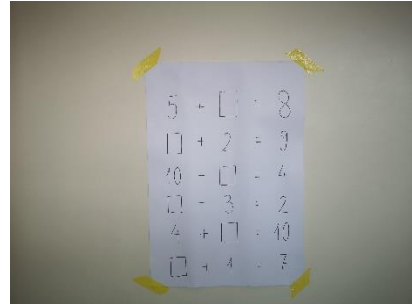
- ❖ kada posljednji bude u lancu prvi uzima loptu i jednom rukom ubacuje u koš, a pobjednik je ekipa koja prva ubaci loptu u koš;
- ❖ sa preprekama.



- **Korelacija sa drugim predmetima :**

- ❖ **Matematika** : izračunavanje nepoznatih sabiraka – umjesto obilaska oko lopte dolaze do zida i rješavaju i upisuju nepoznati sabirak, vraćaju se po sljedećeg, nakon čega on rješava sljedeći zadatak koji smo ranije pripremili i tako do posljednjeg. Pobjednik je ekipa koja je prva riješila sve zadatke.

- ❖ **Maternji jezik**: učenje padeža – prvi, prije nego što krene, mora glasno da izgovori jedan padež. Nakon obilaska oko lopte i vraćanja sljedeći u koloni mora glasno da izgovori neki drugi padež i tako do posljednjeg u koloni.



- **Sprave, rekviziti i ostale potrebe:**

- ❖ dvije lopte.

TOP 5

<https://youtu.be/pCV1IWOGp5I>

Naziv igre : Sjeverni pol

- **Početni položaj :**

Poredamo obručeve u tri kolone. Napravimo 3 homogene grupe i poredamo ih tako da svako stane u jedan obruč. Na začelju kolone ostavimo jedan obruč u kome niko ne stoji.



- **Opis igre :**

Zadatak je da posljednji u koloni uzme obruč koji je slobodan i da, dobacujući ga iz ruke u ruku prenesu do prvog



u koloni koji ga spušta ispred sebe. Zatim prvi uskače u taj obruč, nakon čega svi redom uskaču u obruč ispred sebe. Nakon što posljednji uskoči u obruč ispred sebe oslobađa obruč u kojem je stajao, uzima ga i ponovo rade sve isto. Pobjednik je ekipa koja prva dođe do postavljenog cilja koji je na udaljenosti od 5m .



- **Broj učesnika :** 9 - 21

- **Varijante :**

- ❖ umjesto obručeva možemo koristiti papire;
- ❖ skupljanje zadatih predmeta do cilja.

- **Korelacija sa drugim predmetima :**

- ❖ **Geografija :** Glavni gradovi – na udaljenosti od 5 metara ispred svake kolone postavimo imena država koje smo učili, a na putu do kartica sa imenima tih država postavimo kartice sa imenima njihovih glavnih gradova. Prilikom kretanja moraju da se saginju i kupe kartice sa imenima gradova. Cilj je da nakon stizanja do cilja svaka grupa zalijepi imena gradova na odgovarajuću državu. Pobjednik je ekipa koja prva stigne do cilja i tačno poveže glavne gradove sa državama.



- **Sprave, rekviziti i ostale potrebe:**

- ❖ Obručevi
- ❖ Čunjevi

TOP 6

<https://youtu.be/sRVdRmkFawM>

Naziv igre : Memorija

- **Početni položaj :**

Poredamo djecu u dvije vrste. Napravimo mrežu 4x4 od papira na kojima se nalaze slike životinja. Preko svakog od papira stavimo



papirni tanjir ili slično tako da se ne vidi koja je životinja ispod. Potrebno je napraviti 8 parova koji se međusobno izmiješaju. Cilj je da se učenici poredaju u vrstu tako da svi vide kompletnu mrežu. Na udaljenost od 10 metara postavimo po jedan čunji ispred svake vrste.

- **Opis igre :**

Na znak po jedan učenik iz obje vrste kreće do čunja kojeg obilazi i stiže do svoje mreže, nasumično podiže dva papirna tanjirića i



pokušava da nađe par. Ako ne uspije vraća papire u prvobitan položaj i vraća se nazad da dodirne svog sljedećeg igrača, koji nakon toga ponavlja isto. Onaj ko pronadje par ne vraća tanjiriće na papir nego ih odloži na stranu i ima pravo da otkrije još dvije slike i sve tako dok ne pogriješi. Pobjednik je ekipa koja prva pronadje 8 parova.

- **Broj učesnika :** 6 - 16

- **Varijante :**

- ❖ sa 3 i više grupa;
- ❖ sa bilo kojim slikama vezanim za neku nastavnu jedinicu bilo kog predmeta;
- ❖ sa preprekama provlačenja ili preskakanja.

- **Korelacija sa drugim predmetima :**

- ❖ ***Priroda i društvo*** : domaće i divlje životinje – jedna grupa ima domaće a druga divlje životinje

- **Sprave, rekviziti i ostale potrebe:**

- ❖ slike životinja;
 - ❖ papirni tanjirići;
 - ❖ dva čunja.

TOP 7

<https://youtu.be/7Ezpxb-XoY>

Naziv igre : Strane svijeta

- **Početni položaj :**

Napravimo četiri grupe koje poredamo u kolonu na 4 strane (istok, zapad, sjever i jug) na udaljenosti od 4m od centra. U centar postavimo 3 loptice. Svaka kolona ima po četiri takmičara.



- **Opis igre :** Cilj je da posljednji iz svake kolone trčeći u smjeru kazaljke na satu obiđe krug oko svih kolona, vrati se na početnu poziciju i



zatim, prolazeći između nogu ostala tri svoja saigrača, pokuša da iz centra uzme jednu lopticu. S obzirom na to da imaju 3 loptice a, 4 grupe, jedan takmičar će ostati bez loptice i dobija negativan bod. Zatim takmičari koji su se takmičili idu na čelo svojih kolona. Nakon toga idu sljedeći takmičari koji su na redu, odnosno začelju kolona. Pobjednik igre je ekipa koja ima najmanje negativnih bodova.

- **Broj učesnika :** 12 – 20

- **Varijante :**

- ❖ kada naprave krug preskaču svoje saigrača koji leže na podu;
- ❖ sa samo jednom lopticom, pobjednik je ko prvi uzme.



- ❖ sa preprekama preskakanja prilikom trčanja;

- **Korelacija sa drugim predmetima :**

- ❖ **Matematika** : prethodnik i sljedbenik – svaki od 4 takmičara u svakoj grupi dobije broj od jedan do četiri po redu kako stoje u koloni. Nastavnik glasno izgovara npr. prethodnik broja 3 nakon čega svi oni koji su broj 2 treba da prepoznaju i što prije krenu.

- ❖ **Maternji jezik** : prepoznavanje prvog glasa u riječi - svaki od 4 takmičara u svakoj grupi dobije jedan glas (npr. A,S,T,R). Svaka grupa mora da ima iste glasove. Nastavnik glasno izgovara jednu riječ koja počinje na slovo bar jednog od takmičara (npr. AVION), nakon čega takmičar koji je dobio glas A mora da prepozna da je njegov glas prvi u toj riječi i pokušava da što prije oprči krug i domogne se loptice.



- **Sprave, rekviziti i ostale potrebe:**

- ❖ četiri čunja,
- ❖ tri loptice,
- ❖ jedan обруč.

TOP 8

<https://youtu.be/fugAaAWdEQA>

Naziv igre : Kolo sreće

- **Početni položaj :** Napravimo dvije kolone. Ispred svake kolone na udaljenosti od 10 metara postavimo hamer papir na koji smo ispisali brojeve od 0 do 9. Papirne stikere prelijepimo preko brojeva tako da se ne vide. Sa lijeve i sa desne strane hamera spustimo na pod po jedan обруč.



- **Opis igre :** Prvi iz kolone na znak krene, dolazi do hamer papira, uzima jedan stiker koji želi, pogleda koji broj se nalazi ispod (npr. broj 5), ulazi u svoj обруč i radi 5 trbušnjaka, vraća se nazad i aktivira dodirnom sljedećeg takmičara koji radi isto. Skinute stikere cijelo vrijeme nose sa sobom. Pobjednik je ekipa u kojoj svi takmičari prvi ispune zadatak.



- **Broj učesnika :** 8 - 16

- **Varijante :**

- ❖ sa preprekama provlačenja ili preskakanja;
- ❖ brojevi se nalaze u naduvanim balonima, dolaze do balona i probiju ga strelicom za pikado i rade onoliko vježbi koliki su broj dobili ;
- ❖ na papirićima pitanja iz pređene lekcije, ako takmičar ne zna odgovor mora da odradi „kaznu“ (3 čučnja ili slično);
- ❖ Bilo koje vježbe snage.

- **Korelacija sa drugim predmetima :**

- ❖ **Maternji jezik** : vlastite i zajedničke imenice – u četiri balona napišemo i ubacimo vlastite a u četiri zajedničke imenice. Svaka ekipa ima jednu kutiju na kojoj pišu vlastite i jednu na kojoj pišu zajedničke imenice. Prilikom probijanja balona, takmičar uzima papir i mora da procijeni o kakvoj imenici se radi i da je ubaci u odgovarajuću kutiju. Pobjednik je ekipa koja ima više tačnih odgovora, a ako imaju isti broj, onda je pobijedila ekipa koja je prva stigla.

- **Sprave, rekviziti i ostale potrebe :**

- ❖ hamer papir,
- ❖ papirni stikeri,
- ❖ dva obruča.

TOP 9

<https://youtu.be/DEKC-BpbBXs>

Naziv igre : Ko će prije

- **Početni položaj :**

Formiramo parove koji su udaljeni jedan od drugog 70 cm. Između svakog para postavimo čunj , a na čunj stavimo tenisku lopticu. Svi takmičari drže ruke na koljenima.



- **Opis igre :** Kada učitelj glasno izgovori „loptica“ ili bilo koji dogovoreni znak, svi pokušavaju da uzmu lopticu sa čunja prije svog para. Pobjednici su oni koji prvi dođu do pet pobjeda. Takodje, možemo igrati tako da svi na lijevoj strani budu jedna ekipa, a na desnoj druga ekipa. Strana koja ima više uzetih loptica dobija jedan bod.



- **Broj učesnika :** 2 - 18

- **Varijante :**

- ❖ okrenuti leđima jedni drugima;
- ❖ iz ležećeg položaja na leđima ili na stomaku;
- ❖ iz čučućeg položaja;
- ❖ nabrajamo dijelove tijela (stopalo, koljeno, glava) i svaki put djeca se moraju uhvatiti za taj dio tijela, pa kad kad čuju „loptica“ moraju što



prije da je uzmu.

- **Korelacija sa drugim predmetima :**

- ❖ *Bilo koji predmet* – kviz znanja – napravimo kviz znanja i ekipa koja ima više pobjeda, odnosno čiji predstavnici budu uzeli više loptica, prva odgovara na pitanje. Pobjednik je ekipa koja na kraju bude imala više tačnih odgovora.

- **Sprave, rekviziti i ostale potrebe :**

- ❖ čunjevi,
- ❖ loptice.

TOP 10

<https://youtu.be/m3MgXR1ZKoQ>

Naziv igre : Domaćica

- **Početni položaj :** Djeca se poredaju u dvije kolone. Jedna ekipa obuče crvene, a druga žute markere. Na drugu stranu postavimo zategnuti konopac na udaljenosti od 15 metara na kojima se nalaze štipaljke. Stavimo onoliko broj štipaljki koliko imamo djece u koloni.



- **Opis igre :** Cilj je da prvi iz kolone dođe do konopca, skine marker koji je imao na sebi, uzme jednu štipaljku i sa njom zakači marker na konopac. Nakon toga vraća se prelazeći prepreke i dodirnom aktivira sljedećeg. Pobjednik je ekipa koja prva zakači sve markere.



- **Broj učesnika :** 10 - 20
- **Varijante :**
 - ❖ markeri se mogu vući u kartonskoj kutiji za koju je povezan konopac.

- **Korelacija sa drugim predmetima :**

- ❖ **Matematika:** brojevni niz – iznad konopca postavimo brojeve ali da nisu raspoređeni po redu. Prvi takmičar mora da postavi marker ispod broja jedan, drugi ispod broja dva i tako redom. Pobjednik je ekipa koja ima više tačno postavljenih markera. Ako obje ekipe imaju isti broj tačno postavljenih markera, pobjednik je ekipa koja je prije završila.

- **Sprave, rekviziti i ostale potrebe :**

- ❖ dva konopa,
 - ❖ štipaljke,
 - ❖ markeri,
 - ❖ prepreke.

TOP 11

https://youtu.be/IK22wulS_DY

Naziv igre : Vatrena lopta

- **Početni položaj :** Djeca se uhvate za ruke i naprave krug. Unutar tog kruga ostala djeca naprave manji krug i okrenu se prema djeci iz većeg kruga. Udaljenost između dva kruga je oko 150 centimetara. Jedno dijete stavimo između ta dva kruga, a na suprotnu stranu stavimo pilates loptu.



- **Opis igre :** Na znak djeca koja su formirala dva kruga pokušavaju gurati rukama loptu prema djetetu koje je u krugu da ga stignu, odnosno dotaknu



loptom dijete koje bježi od lopte. Ako za 30 sekundi dijete uspije da izbjegne pilates loptu, proglašava se da je pobijedio ekipu i mijena ga drugo dijete. Ako ga lopta stigne , vraća se u krug i mijenja ga drugo dijete dok sva djeca ne budu unutar dva kruga.

- **Broj učesnika :** 12 - 25

- **Varijante :**

- ❖ svi su u klečećem položaju, a koristimo manju loptu.

- **Korelacija sa drugim predmetima :**

- ❖ **Muzičko :** onaj koji bježi od vatrene lopte mora da pjeva pjesmicu koju su posljednju učili na času muzičke kulture.



- **Sprave, rekviziti i ostale potrebe :**

- ❖ Jedna pilates lopta.

TOP 12

<https://youtu.be/QLhGmUeU2gg>

Naziv igre : Gusjenica

- **Početni položaj :** Napravimo dvije kolone jednu nasuprot druge. Između kolona poredamo 20 obručeva praveći put od jedne do druge kolone, koji će podsjećati na gusjenicu.



- **Opis igre :** Na znak prvi iz kolona skačući sunožnim poskocima iz obruča u obruč dolaze jedan do drugoga nakon čega stanu. Zatim ispruže ruke i naslone dlanove jedno na drugo i počinju da se bore gurajući svojim dlanovima dlanove protivnika. Onaj ko izgura protivnika iz njegovog obruča smatra se pobjednikom. Pobjednik nastavlja dalje sa skokovima, a poraženi ide na začelje svoje kolone. Odmah nakon što poraženi ispadne, sljedeći iz njegove kolone kreće sa skokovima i takođe se zaustavlja kada se sretne sa protivnikom koji je prethodno pobijedio njegovog saigrača i počinju „borbu“ dlanovima. Pobjednik je ekipa koja prva dođe do kraja protivničke kolone.



- **Broj učesnika :** 6 - 14

- **Varijante :**

- ❖ umjesto „borbe“ dlanovima igraju „papir-kamen-makaze“,



- ❖ umjesto „borbe“ dlanovima igraju igru „par - nepar“.

- **Korelacija sa drugim predmetima :**

- ❖ ***Bilo koji predmet:*** kada protivnici dođu jedan do drugog ne bore se snagom nego znanjem, tj učitelj im postavlja pitanje iz bilo koje oblasti i onaj ko prvi tačno odgovori pobijedio je i nastavlja dalje.

Sprave, rekviziti i ostale potrebe:

- ❖ 20 obručeva.



TOP 13

https://youtu.be/jaBNu_A254E

Naziv igre : Pošalji poštu

- **Početni položaj :** Djecu poredamo u dvije kolone u formaciju parova. Napravimo po četiri para u svakoj koloni. Parovi su okrenuti jedan prema drugom i drže dva štapova za krajeve objema rukama. Ispred svakog para postavimo jednu loptu na tlo. Na udaljenosti od šest metara od svake kolone postavimo po jedan koš koji je na prilagodjenoj visini.



- **Opis igre :** Na znak par pokušava da podigne jednu loptu štapovima i što prije prenesu loptu na drugu stranu i ubace je u koš ne dodirujući



loptu rukama, nego samo štapovima, nakon čega se vraćaju i predaju štapove sljedećem paru. Sljedeći parovi ponavljaju isto. Ukoliko im lopta spadne sa štapova mogu ponovo da podignu loptu, ali samo štapovima.



- **Broj učesnika :** 12 - 24

- **Varijante :**

- ❖ sa preprekama preskakanja;
- ❖ drugi predmeti umjesto lopti;
- ❖ obručevi koji su na zemlji umjesto koša.



- **Korelacija sa drugim predmetima :**

- ❖ **Matematika :** parni i neparni brojevi – umjesto četiri svaka ekipa ima osam lopti i pored svake lopte se nalaze brojevi od jedan do osam. Jedna ekipa ima zadatak da

uzima samo lopte sa parnim brojevima i ubacuje u koš, a druga sa neparnim brojevima i ubacuje u koš.

- **Sprave, rekviziti i ostale potrebe:**

- ❖ dvije lopte,
- ❖ dva koša,
- ❖ šesnaest štapova.

TOP 14

<https://youtu.be/36MEtQ6eu E>

Naziv igre : Vjetar u čaši

- **Početni položaj :** : Probušimo dno plastične čaše i provučemo konopac kroz čašu. Krajeve konopca zavežemo za dva stuba na udaljenosti od 5 metara. Napravimo tako 2 staze i ispred svake staze formiramo kolonu.



- **Opis igre :** Cilj je da na znak prvi iz kolona duvaju što jače u čašu koja se kreće po



konopcu i kada čaša dođe do kraja rukom je vrata na početak nakon čega krene sljedeći iz kolone koji ponavlja sve isto. Pobjednik je ekipa čiji svi takmičari prvi završe zadatak.

- **Broj učesnika :** 8 - 16

- **Varijante :**

- ❖ Naduvati balon nakon čega ga usmjerimo ka čaši i pustimo vazduh iz njega, što će dovesti do kretanja čaše. Sve ponavljamo dok čaša ne stigne do kraja,
- ❖ sa preprekama preskakanja.



- **Korelacija sa drugim predmetima :**

- ❖ **Matematika :** Brojevni niz – posle svakog izdaha nakon čega dodje do pomjeranja čaše takmičar mora naglas da kaže koji mu je to pokušaj. Dakle izdah u čašu pa glasno izgovori jedan, izdah pa glasno izgovori dva i tako dalje dok čaša ne dođe do kraja.

Sprave, rekviziti i ostale potrebe:

- ❖ pvc čaše dva komada,
- ❖ konopac dva komada,
- ❖ četiri štapa,
- ❖ četiri baze.

TOP 15

<https://youtu.be/0OUV1DkWVqI>

Naziv igre : Balon ruka

- **Početni položaj :** Na dva stola poredamo po 6 pvc čaša. Djecu poredamo u dvije kolone nasuprot stolova. Svako dobije po jedan balon.



- **Opis igre :** Prvi iz kolone treba da dođe do stola sa čašama i stavi balon u usta, zatim drugi kraj balona stavi u čašu i duvajući u balon ispuni čašu koju nakon toga podigne i prenese na mjesto odakle je krenuo i spušta čašu u kutiju koju smo postavili za svaku od ekipa. Ukoliko čaša ispadne mora je rukom podići i ponovo naduvati balon i donijeti čašu do kraja. Čašu ne smijemo pridržavati rukama.



- **Broj učesnika :** 8 - 14
- **Varijante :**
 - ❖ hodanjem unazad.
- **Korelacija sa drugim predmetima :**
 - ❖ **Maternji jezik:** vrste riječi u rečenici – na čašama napišemo po jednu riječ, a na početku umjesto jedne kutije stavimo tri kutije na kojima napišemo imenice, glagoli i pridjevi. Potrebno je da čašu ubace u kutiju, kojoj riječ sa čaše pripada.
- **Sprave, rekviziti i ostale potrebe:**
 - ❖ dvanaest pvc čaša,
 - ❖ dvanaest balona,
 - ❖ dvije kutije.

O autoru

Dražen Mihajlović je rođen 1981. godine u Brčkom.

Školovao se na Fakultetu za fizičko vaspitanje i sport u Banja Luci. Zaposlen kao profesor fizičkog vaspitanja tjelesnog i zdravstvenog odgoja u Ju Druga osnovna škola u Brčkom.

