

U ovim danima kad smo svi prinuđeni više boraviti u kući, eventualno oko svoje kuće, djeca će često negodovati zbog dosade. Preporuka je da tu dosadu ne krates uz tzv. pametnu tehnologiju. Dijete ima potrebu za kretanjem. Potičite ih da starim jednostavnim igrama dodaju novi smisao, nadogradnju. Također nudimo vam nekoliko manje poznatih tradicionalnih igara, koje djeca mogu igrati u paru sa nekim ili sami.

Ugodna igra i druženje!

Pripremile: Odgojiteljice Dječjeg vrtića Leptirić Trsteno

PIPAVICA – brzalica , igra prstima

PIPAVICA PIPA	U ovoj igri može sudjelovati više igrača. Ispred sebe rašire prste, te
OD MORA DO MORA	po dogovoru jedna osoba izgovara tekst brzalice po slogovima
DO ZELENOG JAVORA	dodirujući svaki prst. Na kojem prstu brzalica završi taj se prst
GUČA PAČA TEREZIJA VREČ	sakrije (podvije). I tako sve dok netko ne sakrije sve prste.
TRČI ONI MALI U ŠUMICU ZEC	Taj je pobjednik.

PIJETLOVI

Na podu se nacrtat krug. U njemu su dva igrača-pijetlovi. Oni stoje svaki na jednoj nozi s rukama na leđima. Cilj igre je izbaciti protivnika iz ravnoteže samo guranjem, uz pomoć ramena. Pobjednik je onaj koji ostane duže u igri. Igrači se mogu smjenjivati prema dogovoru.

PJETLIĆ, ŠEGE, SREDNJIŠI

Ovo je igra za tri igrača. Dvoje se dobacuje loptom, a treći je između njih, mora uhvatiti. Onaj koji izgubi loptu ulazi unutra pa je on pjetlić.

NEKA PUCA , NEKA PUCA MAKOVA ŠTRUCA, NEKA PUCA KOME SE ŠTUCA

POMAGALA: gumena lopta ili krpenjača. Na sredinu igrališta stavi se lopta. Jedan igrač je zapovjednik i on stoji sa strane, a ostali ga upoznaju sa svojim imenima ukoliko se ne poznaju mogu bit i izmišljena imena. Igrači su udaljeni metar-dva od lopte. Ruke su im ispružene prema lopti. Kada zapovjednik vikne: "Neka puca, neka puca- (npr. " Petar!)", svi pobjegnu. Petar uhvati loptu i gađa nekog od igrača. Ako nekoga pogodi, taj postaje zapovjednik, a dotadašnji zapovjednik ulazi u igru. Ako prozvani igrač promaši, ispada iz igre, a zapovjednik nastavlja sa svojom ulogom. Ponekad zapovjednik vikne: "Neka puca, neka puca makova štruca!" ili " Neka puca kome se štuca" Ako se netko zaleti i dodirne loptu, ispada iz igre. Sve to traje dok u igri ne ostanu samo tri igrača.

IGRA: ČIPKANJE, KAMENČIĆA, KAMIČAKA, KAMENČOVANJE, PILJKANJE, PLAČKANJE, ŠTURICA, ŠTURIĆA, ŠUKEROVANJE

POMAGALA: pet okruglih kamenčića jednake veličine Kamenčići se laganim pokretom ruke bace na tlo. U prvom krugu uzima se jedan kamenčić i baca u zrak te za vrijeme njegova pada brzo pokupi drugi kamenčić s tla i uhvati onaj koji pada. U drugom se krugu pokupe dva, zatim tri i na kraju četiri. U petom se krugu svih pet baci u zrak, a ruke se brzo preokrenu. U šestom se krugu ponovi isto, samo s jednom rukom. Koliko se kamenčića na taj način uhvati, toliko se bodova osvaja. Pobjednik je onaj koji prvi skupi deset ili dvadeset bodova (prema dogovoru)

BACANJE U KOŠARU, ČINKANJE, NA MJENDULA

Dva sudionika igre dobiju jednaki broj, (npr. 5); Mjendula (badema), oraha ili kamenčića. Igrači sa određene udaljenosti moraju dobiveno jedno po jedno, ubaciti u manju košaru. Pobjednik je onaj koji ima puniju košaricu.

OLIMPIJADA

Igra se pomoću tanke lastike (one koja se koristi kod šivanja) duge nekoliko metara. Lastika je svezana čvorom da bude spojena. Dvoje djece drži lastiku rukama, razvučenu i preklopljenu tako da izgleda kao četverokut prekršten iznutra. Izgovaraju: "O-lim-pi-ja-da!" i na posljednji slog okreću lastiku okomito i zapinju je nogom po želji. Ostala djeca moraju se provući kroz napravljeni oblik tako da ne dotaknu gumu ni jednim dijelom tijela. Ispada iz igre onaj koji ne uspije.

BOJE , ĐAVO S NEBA, ŠARENA JAJA

Igrači se poredaju uz neki zid, ogradu ili slično. Jedan od igrača je kupac (đavo s neba), jedan prodavač, a svi ostali su boje. Igrači "boje" smisle koja će boja biti i šapnu je prodavaču, s time da ne smije biti više igrača iste boje.

Zatim kupac (đavo s neba) dolazi i kaže: "Dobar dan, imate li ___ boju?" Tako nabraja boje sve dok ne pogodi boju koju je odabrao neki od igrača "boja". Tada prodavač kaže: "Imamo!", a taj igrač "boja" počne trčati unaprijed dogovorenim putem, dok ga kupac lovi.

Ako ga ulovi, igrač "boja" postaje kupac (đavo s neba), a kupac (đavo s neba) smišlja boju i govori je prodavaču.

Ukoliko ga se ne ulovi, igrač "boja" se vraća na svoje mjesto, smišlja novu boju (ili ostavlja staru, po želji), ponovo je šapne prodavaču koji zove kupca (đavla s neba) i igra se nastavlja.

Važno je da prodavač zna koje boje su odabrali pojedini igrači jer se nikada ne zna tko će biti sljedeći kupac (đavo s neba). Također je dobro smišljati neuobičajene boje, kao npr. oker, krem, grimizna, zlatno-žuta i sl., kojih će se kupac (đavo s neba) teže sjetiti.

KROKODIL

Za igru krokodila je potrebna zamišljena rijeka (neki puteljak ili se nacрта).

Jedan igrač je krokodil. On stoji s jedne strane.

Ostali igrači (koji su s druge strane "rijeke") mu postavljaju pitanje;

"Krokodile – smijemo li prijeći rijeku?"

Krokodil odgovara: "Samo ako imate rozu (plavu/žutu)... boju".

Onaj tko na sebi ima tu boju slobodno prelazi, a onaj tko nema, njega krokodil lovi.

Cilj je pobjeći krokodilu i prijeći na drugu stranu. Onaj kojega krokodil uhvati, postaje novi krokodil.

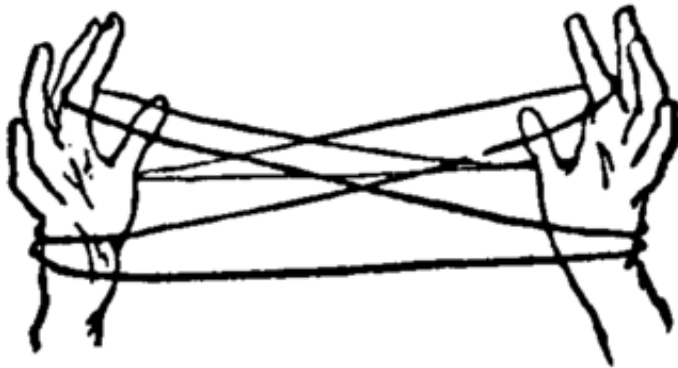
KOLARIĆU, PANIĆU; ZAPETLJANAC, NA KONCA

KOLARIĆU, PANIĆU

PLETEMO SE SAMIĆU

SAMI SEBE ZAPLIĆEMO

SAMI SEBE OTPLIĆEMO



TRI NOVČIĆA

Za igru su potrebne tri male kovanice. Igra se na stolu. Na jednom kraju stola se poredaju tri novčića, a na drugom kraju se označi "GOL"(koji ne smije biti preširok). Pravilo je tko će prvi u tri "CIK – CAK " poteza, kažiprstom, dati gol. Igra se naizmjenično, jedan potez, jedan igrač.

