

Poparić Mustafa

# **IGRE I ZABA ZA POLETARCE I IZVIĐAČE**

Mart, 2002. god.

# SADRŽAJ

<b>UVOD .....</b>	<b>5</b>
PSIHOFIZIČKE KARAKTERISTIKE POLETARACA I PČELICA .....	5
PSIHOFIZIČKE KARAKTERISTIKE MLAĐIH IZVIĐAČA I PLANINKI .....	6
IGRA - BITNA KOMPONENTA U RADU JATA I VODA .....	7
PODJELA IGARA .....	9
<b>MALE SPRETNOSTI I VJEŠTINE .....</b>	<b>11</b>
ZAVEZANE RUKE .....	13
REZANJE ŠPAGE .....	14
SKIDANJE KLJUČA SA ŠPAGE .....	15
PRSTEN U ČVORU .....	17
MAKAZE NA KONOPCU .....	19
ČVOROVINESTAJU .....	20
ZAVEZAN ZA VRATA .....	21
JEDNIM REZOM ČETIRI PROZORA .....	22
PETOKRaka .....	23
PODERANE NOVINE .....	24
KUGLICE PROLAZE KROZ ČAŠE .....	25
<b>ZADACI ZA DOSJETLJIVE .....</b>	<b>27</b>
KVADRAT IZ PET DIJELOVA .....	29
ZA DOBRE OĆI .....	30
JEDNA JE CRTA NESTALA .....	32
DAŠČICE SA TAČKAMA .....	34
JAGODE .....	35
POTKOVICA .....	36
TROKUTI IZ TRAPEZA .....	37
BRODOVI .....	38
<b>MATEMATIČKE ZAMKE .....</b>	<b>41</b>
POGAĐAM ZAMIŠLJENI BROJ .....	43
JOŠ ČETIRI NAĆINA ZA POGAĐANJE ZAMIŠLJENOG BROJA .....	43
TAJANSTVENI BROJ 1089 .....	45
UVIJEK 7 .....	46
ZNAM KOJI NOVČIĆ DRŽIŠ U RUCI .....	46
POGAĐANJE PARNOG BROJA .....	47
RECI ZADNJI BROJ .....	48
PRECRTANA BROJKA .....	49
ŠTAFETA TROCIFRENOG BROJA .....	49
KOLIKO VAM JE GODINA .....	50

DAN I MJESEC ROĐENJA .....	51
DAN, MJESEC I GODINA ROĐENJA .....	52
JOŠ JEDNOM: DAN, MJESEC I GODINA ROĐENJA .....	53
ZNAM BROJ CIPELA KOJE NOSITE .....	53
<b>NEVJEROVATNA POGAĐANJA .....</b>	<b>55</b>
KOJI JE BROJ NA KOCKAMA .....	57
BROJ TAČKICA NA SKRIVENIM STRANAMA KOCKI .....	58
SUGESTIJA BROJA POMOĆU DOMINA .....	59
KOJI JE DOMINO UZET? .....	60
TAČKICE NA UZETOM DOMINU .....	61
PAR - NEPAR .....	62
ZNAM ŠTA PIŠE NA KARTICI .....	63
MUŠKO ILI ŽENSKO IME .....	64
SVAKAJE DRUGA DOBRA .....	65
FANTASTIČAN NJUH .....	66
POGAĐANJE ZAVEZANIH OČIJU .....	67
TAJNA U KOVERTI .....	68
PAMETNA OLOVKA .....	69
VRHUNAC POGAĐANJA .....	70
PRENOŠENJE MISLI .....	71
<b>RAČUNSKE POSLASTICE .....</b>	<b>73</b>
<b>PRIČE ZA OŠTROUMNE .....</b>	<b>79</b>
VOŽNJA LIFTOM .....	81
BRZI I PUTNIČKI VOZ .....	81
DALI JE BRANKO IMAO PRAVO? .....	82
KAKO JE IVO ZNAO DA PERO IZMIŠLJA? .....	83
ŠTA PRVO UPALITI .....	83
TRKA BICIKLA .....	84
LOVAC U ŠUMI .....	84
LOPOVJE UHVAĆEN .....	85
PLIMA I OSEKA .....	85
IZBJEGNUTA NESREĆA .....	86
ČAMCEM PREKO RIJEKE .....	86
VUK, KOZA I ZELJE .....	87
KAPETANOV BRAT .....	88
<b>NEVINE PODVALE (ŠALE I POŠALICE) .....</b>	<b>89</b>
NEŠTO U RUCI .....	91
SAD I NIKAD VIŠE .....	91
ŠEST NOGU .....	92
KAD ZAZVIŽDIM .....	92

SREDNJI NOVČIĆ .....	93
NOVČIĆ JE NESTAO .....	93
PALICA .....	94
LETVICA .....	94
RAZBITI STAKLO .....	95
OTVARANJE ŠAKE .....	95
I MI TAKOĐER .....	96
NA MAGARCU .....	97
NESTALA DUGMAD .....	97
 <b>IGRE UPOZNAVANJA .....</b>	<b>99</b>
PREDSTAVI SE KAO DRUGA OSOBA .....	101
PREDSTAVI SE KAO DRUGA OSOBA (VARIJANTA) .....	101
POBIJEDI SAT .....	101
NARANDŽA - AKUMULATOR .....	102
IZGRADNJA POVJERENJA .....	103
KAKO PRIDOBITI DIREKTORA FIRME .....	104
 <b>IGRE NA SASTANKU .....</b>	<b>105</b>
KONTROLA LETA .....	107
ŠTA SAM .....	107
ELEMENTI .....	108
IZVIĐAČ IDE NA IZLET .....	108
BUHE .....	108
NOSNA ŠTAFETA .....	109
DODAJ - PROMIJENI .....	109
LETI - LETI .....	109
DIRIGENT .....	110
JAKOV KAŽE .....	110
TOPLO - HLADNO .....	110
MIJAU .....	110
PRIČAM TI PRIČU .....	110
NA SLOVO, NA SLOVO .....	111
RIJEĆI ISTE BOJE .....	111
BUM .....	111
IZGUBIO SAM MARAMU .....	111
POGAĐANJE LIČNOSTI .....	111
OPTIMISTI I PESIMISTI .....	112
GLUHI TELEFON .....	112
ISPRETURANE STOLICE .....	112
TELEGRAM .....	113
GONG .....	113
PRENOŠENJE PRIČE .....	114
NA SREĆU, ALI NA NESREĆU .....	114
SJEDANJE U KRILO .....	114

KRISTALNA ZMIJA .....	114
DUKAT .....	115
ZAMIŠLJENO SLOVO .....	116
TRAŽENJE PREDMETA .....	116
LANAC RIJEČI .....	116
TKO ĆE VIŠE NAPISATI .....	117
VUKOVII JANJE .....	117
VUK, LOVAC I BAKA .....	119
PRIČAM TI PRIČU .....	119
POŠTA .....	120
SMIJEŠNA PITANJA I SMIJEŠNI ODGOVORI .....	121
UTAKMICA SA KUTIJOM ŠIBICA .....	121
MAJINA MAČKA .....	121
VIDIM ONO ŠTO TI NE VIDIŠ .....	122
IGRA INTELIGENCIJE .....	122
SA PET PRSTIJU DIŽEMO IZVIĐAČA .....	122
VJEŽBANJE VIDA I BRZOG ZAPAŽANJA .....	123
KO ĆE VIŠE NAPISATI .....	123
PRIČA U NASTAVCIMA .....	123
IDEM NA TABOROVANJE .....	124
KO, JA? - DA, TI! .....	124
NAPAD MORSKOG PSA .....	124
VOĆNA SALATA .....	125
PAUCI I MUHE .....	125
PUTOVANJE U MISLIMA .....	126
GDJE JE VISEĆI MOST .....	127
GDJE SI? .....	128
ZUUM - ŠKRIIP .....	129
<b>ORIGAMI .....</b>	<b>131</b>
VJETRENJAČA .....	133
ČAŠA .....	133
KAPA .....	134
BARKA .....	134
FOKA I TIGAR .....	135
LAV .....	137
PTIČICA .....	137
VRANA .....	138
<b>IGRE U PRIRODI.....</b>	<b>141</b>
TRKA SA JABUKOM .....	142
SADNJA I BRANJE KROMPIRA .....	142
UTAKMICA ŽIVIH BICIKALA .....	142
TRKA U VREĆAMA .....	143
TRKA U ČIZMAMA .....	143

TRKA SA POSUDOM VODE NA GLAVI .....	143
ZAVEZANIH OČIJU PRONAĆI JABUKU .....	144
KO ĆE PREVUĆI UŽE .....	144
UTAKMICA TENKOVA .....	144
UTAKMICA "ČUDNOVATI PLES " .....	144
TRKA SA KUTIJAMA .....	145
UTAKMICA " SLIJEPI HRVAČI" .....	145
UTRKA NA TRI NOGE .....	145
TRKA SA PODMETANJEM PLOČICA .....	145
TRKA NA ŠTULAMA .....	146
UTAKMICA "NA KUTIJAMA KONZERVI" .....	146
GDJE JE MOJ GROZDIĆ .....	146
TRKA STONOGA .....	147
TRKA GUSJENICA .....	147
TRKA "TERETNI VOZ" .....	147
VRAĆ .....	147
TRAŽENJE GNJEZDA .....	148
LISICA I KOKOŠI .....	149
LOVAC, VRABAC I OSA .....	149
TRČANJE SA ZAPREKAMA BROJ 1 .....	150
TRČANJE SA ZAPREKAMA BROJ 2 .....	150
KIPOVI .....	151
OSTAO BEZ ŠTAPIĆA .....	152
PAPIRNA ŠTAFETA .....	153
VESELA ŠTAFETA .....	154
TRILOPTE .....	155
SVAKI SVOJE .....	156
KOD SVOJE ZASTAVICE .....	157
MUZIČKE PORUKE .....	157
GDJE ŽELITE JESTI VEČERAS? .....	158
NEKA PUCA...! .....	160
ZEC I LOVCI .....	161
DAN I NOĆ .....	161
BALONIJADA .....	162
AJME MENI! .....	163
LISICA U KOKOŠINJCU .....	163
RIBOLOV .....	164
LOVITREĆEGA .....	164
TJERANJE LISICE .....	164
TRAŽIM SVOJE OVCE .....	165
JAKOVE GDJE SI? .....	165
ZMIJA .....	165
KO JE ZADNJI .....	165
ČUVAJ SE PONORA .....	166
BORBA NA OSTRVIMA .....	166

DIVLJI KONJI .....	166
POVLAČENJE UŽETA .....	167
DOHVATI JABUKU .....	167
KLISANJE .....	167
POGOĐENI .....	169
ČUVANJE ČUNJAVA .....	169
GAĐANJE ČUNJA .....	169
BRODOVI U MAGLI .....	170
MIMO STRAŽE .....	170
OCJENJIVANJE UDALJENOSTI .....	171
PASJI REP .....	171
ULOVII ČUĆNI .....	171
DRUŽE POMOZI .....	171
KUKAVICA .....	171
DVOBOJ MEDVJEDA .....	172
ŽABE I RODA .....	172
LOPTA I MARAMA .....	172
PLJES - PLJES! .....	172
CRVENI I PLAVI .....	173
TUNEL .....	173
ULICAMA MOGA GRADA .....	173
OTIMANJE MARAME .....	174
KO JE BRŽI .....	174
ČUVAJ RUKE .....	175
KOLICA SA JAJEM .....	175
SCOUT - BALL .....	176
VEZANJE ĆVOROVA .....	176
LOV NA JELENA .....	177
UHODA .....	177
SKRIVENO BLAGO .....	177
SKRIVENO KRETANJE .....	179
UŽETEG .....	180
IGRA OSMATRANJA .....	181
PODMORNICE .....	181
KOKOŠKA I JASTREB .....	181
ZAMNOM - BJEŽI! .....	182
ZANIMLJIVE IGRE NA TERENU .....	182
TRAŽIMO MEDVJEDE .....	183
SAKRIVANJE .....	184
ODREĐIVANJE UDALJENOSTI .....	184
ČUVAJ VRATA .....	185
MEDVJEDI I LOVCI .....	185
ZNAKOVI RUKAMA .....	186
SLONOVI .....	188
GRANIČARI (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA) .....	188

VOŽNJA BICIKLOM .....	190
VOŽNJA KOTURALJKI .....	191
BRZI LOVCI .....	192
HITRI JAHAČI .....	192
GOL .....	193
KAPITEN EKIPE .....	193
POČETNA ŠKOLA PLIVANJA .....	195
BORBA JAHAČA .....	197
LOVCIMINA .....	197
SKOKOVI U VODU .....	199
POČETNA ŠKOLA SKIJANJA .....	201
IGRE NA SKIJAMA .....	204
GAĐANJE CILJA GRUDVAMA .....	204
ZAOKRET .....	205
KOĆE PRVI? .....	205
ŠTAFETA SA PREDAJOM PREDMETA .....	206
POGODITI CILJ .....	206
GAĐANJE IZMEĐU SEBE .....	206
ALKARI .....	206
LISICE I PSI .....	206
LISICA U SNIJEGU .....	207
IGRE NA SANKAMA .....	208
BRZA VOŽNJA .....	210
KROZZAPREKE .....	211
 <b>SPORT .....</b>	 <b>213</b>
GAĐANJE VAZDUŠNOM PUŠKOM .....	214
KUGLANJE .....	216
RUSKA KUGLANA .....	216
BOĆANJE (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA) .....	217
KROS .....	219
SKOK U VIS .....	220
TROSKOK .....	221
BACANJE KUGLE .....	221
BADMINTON (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA) .....	223
STONI TENIS (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA) .....	224
ODBOJKA (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA) .....	225
KOŠARKA (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA) .....	226
MALI RUKOMET (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA) .....	227
MALI FUDBAL (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA) .....	228
VATERPOLO .....	229
HOKEJ NA TRAVI .....	231

## **UVOD**

Igra, pjesma, razonoda i zabava su u radu jata i voda od izuzetne važnosti, jer ih poletarci i pčelice/izviđaci i planinke žele na svakom sastanku, izletu, šetnji i svakoj drugoj aktivnosti.

U izviđačkoj organizaciji Bosne i hercegovine dosada nije bilo objavljanja literature iz ove oblasti, nešto malo je izdato u Savezu izviđača Jugoslavije i Savezu izviđača Hrvatske, ali u veoma malom tiražu, tako da te literature u našoj državi skoro i nema, pa se javila potreba da se sastavi jedna zbirka koja će predvodnicima i vodnicima znatno olakšati rad u jatu i vodu.

Igre i zabavu za poletarce i izviđače sam prikupio iz dosada objavljene literature " 2000 igara ", " Pet minuta razonode ", " Igre u prostoriji ", " Priručnik - Igre za poletarce ", časopisa " Mi mladi " i sjećanja o igrama i zabavama iz mog dugogodišnjeg iskustva u izviđačkoj organizaciji.

Radi boljeg razumijevanja pojedinih igara i priloga za zabavu poletaraca i pčelica, izviđača i planinki, predvodnici i vodnici trebaju imati bar osnovna znanja o razvoju djece uzrasta 7 - 16 godina, o igri kao dominantnoj aktivnosti u djetinjstvu, o pojmu razonode, slobodnom vremenu djece ... itd. Takođe, za pojedinu grupu igara i razonode naći će se malo uvodnih riječi kako bi predvodnici i vodnici što bolje organizovali svaku aktivnost.

## **PSIHOFIZIČKE KARAKTERISTIKE POLETARACA I PČELICA**

Djeca u našu organizaciju dolaze u dobi 7 - 8 godina ( prvi i drugi razred osnovne škole) pa je potrebno znati da su djeca te dobi u punom procesu rasta i razvoja. Glavna karakteristika dječijeg kostura je njegova elastičnost, kosti su gipke i meke i u toj fazi dolazi do jačeg okoštavanja. Zglobovi još nemaju dovoljno čvrstine i mišići dobijaju na težini, a mišićna vlakna se pojačavaju što kod djeteta dovodi do povećanja snage.

Rast mišića u dužinu ne teče srazmjerno sa brzim rastom kostiju, pa to često dovodi do nespretnosti i slabosti u razvoju mišića. Radi toga poletarci ne podnose dugotrajan i naporan rad. Takođe, i organi za disanje i krvotok nisu sposobni za veće napore. Usljed pomankanja koordinacije pokreta, treba izbjegavati pokrete koji zahtijevaju veliku spretnost i istovremeni rad više skupina mišića.

U ovoj dobi poletarci i pčelice pokazuju da se bez većih poteškoća odvajaju od roditelja i da traže saradnju sa svojim vršnjacima. Igra i zabava je jedan od bitnih faktora u socijalizaciji djeteta.

Od 9 - 11 godine dijete malo sporije raste ali u toj dobi sve više napreduje rast pojedinih organa. U tjelesnom razvoju glavne karakteristike tog uzrasta

su općenito dobro fizičko stanje i povoljan odnos visine i težine tijela. Kretanje postaje usklađenije i nestaju nepotrebni pokreti.

Kod voletaraca i pčelica uzrasta trećeg i četvrtog razreda se budi samostalnost u radu i postepeno dolazi do izražaja vlastite volje. U toj dobi nastaju i razlike u razvoju dječaka i djevojčica. Dok se kod muške djece razvijaju brzina i jačina pokreta, kod ženske djece se razvijaju usklađenost i ekonomičnost kretanja.

Svijest o zajednici - jatu, četi i odredu i smisao za kolektivni rad nisu još dovoljno izraženi. Djeca su u toj dobi još vezana za vlastiti interes. U djetu postoji težnja da pojedinačno dođe do izražaja i da se istakne. Zbog toga se tada organizuju igre koje imaju obilježje pojedinačnog stremljenja za rezultatom.

## **PSIHOFIZIČKE KARAKTERISTIKE MLAĐIH IZVIĐAČA I PLANINKI**

Prelazak iz nižih u više razrede osnovne škole u životu djece znače jednu novinu koja označava kraj "kasnog djetinjstva" ( 10 - 12 godina) i "početak rane adolescencije" ( 13 - 16 godina).

### **Uzrast 11 - 13 godina**

U tjelesnom razvoju djeca ove starosne dobi su dobrog fizičkog stanja i imaju povoljan odnos visine i težine tijela. Kostur je još u procesu okoštavanja, zglobovi su nedovoljno povezani, srce i pluća još nemaju svoj puni razvoj, a količina mišića zaostaje u odnosu na ukupnu težinu tijela. To je faza velike vitalnosti, poleta i samopouzdanja. Javlja se težnja za isticanjem, nastupanjem i postizanjem rezultata. Pojavljuje se sve veći smisao za kolektivom, pa zato u igrama vlada kolektivni duh, međusobno pomaganje i zajedničko zalaganje. Takvo stanje ne smije zavarati vodnika - vođu igara da se izviđači preopterećuju teškim zadacima.

### **Uzrast 13 - 15 godina**

U ovim godinama kod dječaka i djevojčica se dešavaju znatne promjene. Tada nastaju poznate dječačke skladnosti i javlja se pojava predpuberteta. Razvoj srca i krvotoka zaostaje u odnosu na razvoj nogu i ruku. Otpornostje slaba, a snaga mišića manja. San je nemiran, a pojavljuje se nervna razdražljivost. U toj dobi se javlja i spolno sazrijevanje. Sve ovo se odražava na psihičko stanje djece i tada oni osjećaju životnu realnost, svoju nezrelost, pa su često zbog toga često nezadovoljni, nesigurni, umorni, neveseli i vrlo osjetljivi.

Igre prikladne za ovu dob su razne štafete, igre sa loptom i sl. Treba se obratiti posebna pažnja da su to djeca sa tjelesnim disproporcijama i da ih ne treba opterećivati sa igrama koje iziskuju veću okretnost i dobru koordinaciju.

### **Uzrast 15 - 18 godina**

Rast se usporava, a povećava se rast u širinu. Djeca dobijaju na težini, povećavaju se mišići, postaju jači, izdržljiviji i sposobniji za veće napore. Pokreti su mirniji, umjereniji, ekonomičniji i djeca vladaju svojim tijelom. U toj dobi često precjenjuju svoju snagu.

U igri su još karakteristične individualnost, ali i sa druge strane vrlo lako uklapanje u kolektiv. U igri djeca traže kvalitet tahnika pa zbog toga rado prihvataju komplikovanije i "jače" igre i sportove. Zbog toga treba organizovati trčanje na 50 - 100 metara, tehnike skokova u dalj i vis, bacanje kugle, savladavanje tehnike, taktike i pravila sportova i sportskih igara.

## **IGRA - BITNA KOMPONENTA U RADU JATA I VODA**

Zdravo dijete ima prirodnu potrebu za igrom, zabavom i razonodom, to je suštinski dio njegovog rasta i razvitka, to je pokazni oblik dječije stvaralačke djelatnosti. Zbog toga je obaveza predvodnika i vodnika ( načelnika i starješina četa) da stvaraju takve uslove da se te aktivnosti ne sputavaju već maksimalno razvijaju.

Igra i razonoda pružaju brojne mogućnosti povoljnog uticaja na formiranje ličnosti. Igra osigurava uslove za normalno zdravstveno stanje organizma , pogotovo ako se realizuje u prirodi. Igrom se pomaže biološki rast i razvoj, jača se otpornost organizma prema vremenskim i klimatskim prilikama, jača se otpornost prema raznim bolestima, razvijaju se organi kretanja, disanja, krvotoka i nervnog sistema.

U najvećem broju igara poletarci i izviđači stiču nova znanja, vještine i navike koje će im dobro doći u kasnjem životu. Igrama se razvija osjećaj za prostor i vrijeme, razvija se pažnja i mašta, sposobnost ocenjivanja i zaključivanja itd.

Takođe, igrom se obogaćuje emocionalni život poletaraca sa svim pozitivnim čulima, razvijaju se osjećaji zadovoljstva, vedrine, ljepote, radnog oduševljenja, pozitivnih moralnih principa i karaktera.

U igri izviđači postaju marljivi i uporni, usvajaju potrebnu disciplinu, zajedničku odgovornost, međusobno pomaganje, poštivanje pravila, razvija se drugarski odnos sa suigračima.

Sve ove karakteristike igara ostvaruju se pravilnim izborom i primjenom pravilne metode. Evo nekih od tih pravila:

- a) igre treba izvoditi u vedrom raspoloženju, sa što više dinamike, radosti i vedrine, a sa što manje ukočenosti i statičnosti,
- b) igru prethodno treba dobro objasniti i demonstrirati tako da svi poletarci i izviđači znaju način izvođenja igre i potrebne detalje,
- c) poletarcima svaka igra nakon izvjesnog vremena dosati i zbog toga igre treba mijenjati čim opadne interes,
- d) predvodnik i vodnik ne treba da se nepotrebno upliću u tok igre, jer time ruši interes za igru,
- e) za izvođenje svake igre neophodno je unaprijed pripremiti sadržaj, mjesto, vrijeme i potrebna sredstva (rekvizite),
- f) ako u jatu/vodu ima mnogo poletaraca/izviđača, treba ih podijeliti u grupe i da svi igraju istu igru,
- g) igru koju poletarci zavole treba ponavljati na više sastanaka i izleta,
- h) tokom izvođenja igre predvodnik/vodnik treba paziti da se pravila dosljedno poštuju, a da on bude nepristrasan sudija,
- i) ekipe treba sastavljati tako da su približno istih kvaliteta i da sve imaju šansu za uspjeh,
- j) svaka igra se izvodi sa postepenim intenzitetom do maksimalne zaigranosti, a često je korisno prekinuti igru kada je raspoloženje najveće,
- k) svaka se igra mora dovesti do kraja, do označenog vremena ili rezultata, jer to osigurava interes za dalju igru,
- l) predvodnik/vodnik treba imati blizak odnos sa članovima svoga voda/jata i uživati povjerenje svojih članova,
- m) nijedna igra nesmije ražalostiti igrače ili kod njih stvarati želju za ličnom osvetom ili mržnjom, već naprotiv, igra treba ostaviti vedro raspoloženje, vedro lice i životnu radost,

- n) na kraju igre objavljaju se rezultati - pobjednik sa pohvalom dobrih i ohrabrenjem slabijih. Nagrade, makar bile i simbolične, uvjek doprinose stimulaciji za slijedeće naprezanje u igri.
- o) predvodnik ili vodnik u igri trebaju biti savjetnici i pomagači, a nikada naredbodavci.

## **PODJELA IGARA**

Igre se mogu dijeliti na više načina, a u našoj organizaciji smo prihvatili da se dijele prema svrsi koju želimo postići, prema starosnoj dobi učesnika, spolu igrača i mjestu izvođenja igre.

Prema svrsi igre se dijele na:

- igre za fizičko jačanje
- igre za duševni odgoj

Prema starosti učesnika igre se dijele na:

- igre za poletarce i pčelice
- igre za mlade izviđače i planinke
- igre za izviđače i planinke

Prema spolu učesnika igre se dijele na:

- igre za poletarce i izviđače
- igre za pčelice i planinke

Prema mjestu izvođenja igre se dijele na:

- igre u zatvorenim prostorijama
- igre na prometnim mjestima
- igre u prirodi

Ove podjele su uvjetne i bez strogih razgraničenja, pa se znatan broj ovih igara može igrati bez obzira na pol, starosnu dob i mjesto izvođenja.

## Sadržaj razonode

Pored igara, predvodnik treba ponekad organizovati aktivnosti u kojima će se poletarci zabaviti, što će ih još više vezati za jato. Predvodniku ostaje izbor raznih mogućnosti, a evo nekoliko od njih:

- a) organizovanje škole plesa,
- b) šetanje po gradu sa ciljem upoznavanja javnih službi,
- c) odlazak u prirodu, u bližu okolinu grada i organizovanje igara i korisnih saznanja u prirodi,
- d) organizovanje zajedničkih odlazaka na utakmice, kulturno zabavne manifestacije, i sl.
- e) gledanje prenosa sportskih događaja na TV-u
- f) prepričavanje pročitanih knjiga, časopisa na određenu temu,
- g) organizovanje sastanaka - skečeva i sl.

Zabavni sadržaj razonode, kao ni druga područja, nemaju čvrsto određen opseg niti konačnu klasifikaciju ali tu mogu biti:

- vesele društvene igre sa i bez rekvizita,
- solo pjevanje ili horsko pjevanje (čitavo jato)
- pričanje priča, šala i anegdota,
- pitalice i zagonetke,
- trikovi i male vještine,
- računske igre i igre brojevima,
- skrivalice, rebusi, križaljke,
- anagrami,
- karikature,
- bezazlene podvale,
- takmičenja u brzini i spretnosti,
- mala pozorišta,
- itd.

# MALE SPRETNOSTI I VJEŠTINE





## ZAVEZANE RUKE

### Pribor

Dva komada užeta (špage, tanjeg konopca ili vrpce), svaki po 150 cm dužine

### Zadatak

Sa pomoću dva konopca zavezat ćemo obje ruke dvojici učesnika, a njihov će zadatak biti da se oslobole, da se razdvoje bez odvezivanja konopca oko ruku! To ne smiju učiniti ni kidanjem ni rezanjem ni bilo kojim nasilnim načinom. Jedino trebaju razdvojiti konopce koji ih spajaju i ostati svaki sa svojim konopcem

### Tok izvođenja

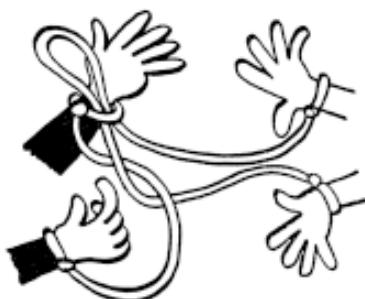
Voda veže ruke dvojici učesnika na ovaj način:

- prvom učesniku jednim krajem konopca veže jednu ruku oko zglobo, a drugim krajem istog konopca drugu ruku oko zglobo
- prije nego to isto učini drugom učesniku, drugim konopcem dohvati prvi po sredini, tako da su konopci međusobno spojeni, odnosno prekriženi, pa zatim krajeve tog drugog konopca veže oko zglobova ruku drugog učesnika

### Rješenje

Proces razdvajanje teče ovako:

- jedan učesnik desnom rukom dohvati konop drugog učesnika po sredini te provuće ispod zgloba svoje lijeve ruke, a time istovremeno ispod čvora,
- taj konopac učesnik izvlači sa unutrašnje strane šake, iz smjera od lakta prema prstima, toliko da konopac može prebaciti preko prstiju ka pesti,
- preostaje još da se taj kraj konopca izvuče i sa gornje strane zgloba lijeve ruke, a ispod konopca kojim je vezana ruka tog učesnika. I to je sve. Učesnici su razdvojeni.



## REZANJE ŠPAGE

### Pribor

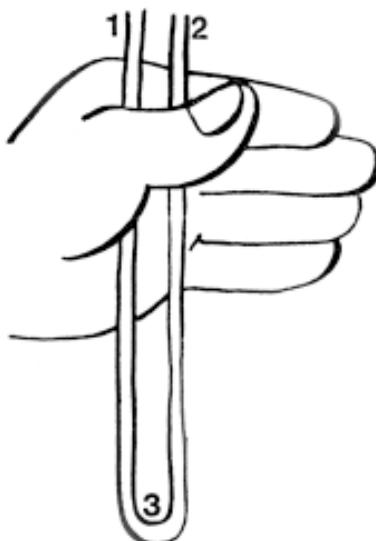
Špaga obična, a još bolje ako je pletena , lako savitljiva i elastična, dužine dva metra, a može i duža te veće makaze.

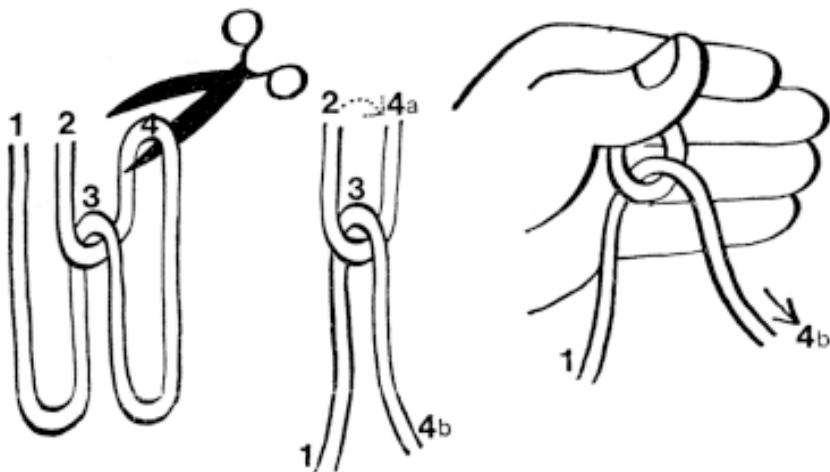
### Najava

Uvjerite se da je ova špaga cijela, nigdje nije prerezana niti zavezana. Neko od prisutnih će pred svima nama sada prerezati špagu na pola, krajeve ćemo zavezati u čvor a ja ću uspjeti ta dva dijela špage ponovo sastaviti u jednu cjelinu i bez čvora.

### Tok izvedbe

- Jedan kraj špage uhvati se desnom rukom, drugi kraj lijevom rukom, pa se kraj iz desne ruke premjesti u drugi kraj u lijevoj ruci, ( 1 , 2 ), tako da krajevi vire iznad kažiprsta oko 3 - 4 cm,
- Desnom rukom se uhvati sredina špage koja visi (3), podigne i stavi uz oba kraja, te pritisne sa palcem sa unutarnje strane,
- Pozove se učesnik da makazama pred svima prereže sredinu špage koja viri iznad prstiju lijeve ruke, ostaju četiri kraja špage,
- Dva vanjska kraja ( 1 i 4b) vođa ispusti prema dole, a dva unutarnja kraja ( 2 i 4b) isti ili drugi učesnik veže u dvostruki čvor,
- Vođa zatim špagu skupi u obje šake, stišće, trlja i eventualno pritom izgovara neke neobične, "čarobne" riječi,
- Na kraju vođa zatraži da jedan učesnik uzme kraj špage koja malo viri iz šake vođe i da špagu sasvim povuče prema sebi... Na opće iznenadenje prisutnih, špaga je cijela! Više nema dva dijela, nema ni čvora, nego je sasvim čitava špaga baš kao na početku!





### Rješenje

Za uspjeh je potrebna vještina i brzina izvođenja, naročito u onom trenutku male varke da se pripremi rezanje špage. Špaga se, dakako, ne smije stvarno prezirati, jer nema toga ko bi je poslije zacijelio. Bitno je načiniti omču, a da to gledaoci nevide, tj. slijedeće:

- umjesto da se uzme prava sredina špage i digne u visinukrajeva među prste lijeve ruke, treba desnim kažiprstom i palcem primiti u donjem dijelu špage stvarnu sredinu i pri podizanju te sredine prema gore kažiprstom i palcem dohvati lijevu stranu špage (2) i taj dio izdignuti prema vrhu tako da stvarna sredina (3) ostane visjeti o tako stvorenoj maloj omči, zaklonjena dlanom. (4) Gledaocima će se činiti da vide podignutu sredinu vrpce. Dalje je sve jednostavno: učesnik reže omču a ne pravu sredinu, drugi učesnik kraje te omče (2 i 4a) veže u čvor, koji ostaje u ruci vođe.

## SKIDANJE KLJUČA SA ŠPAGE

### Pribor

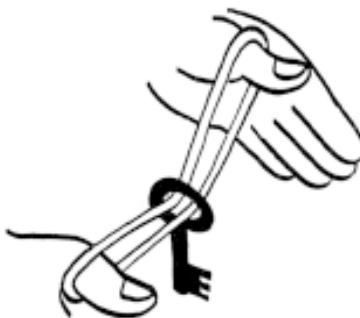
Špaga dugačka 150 cm i obični ključ

### Najava

Na dvostruku špagu zavezana u krug i nataknuta na palce lijeve i desne ruke ovjesimo prethodno ključ. Tko može skinuti ključ sa špage, a da se pri tome špaga ne ispusti iz ruku?

## Tok izvedbe

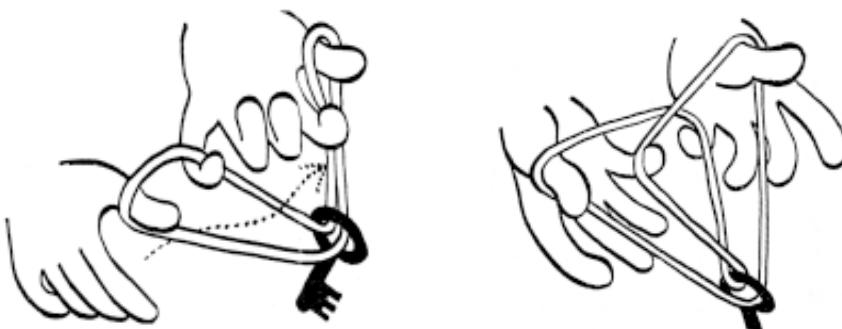
- Krajevi špage se vežu u čvor i na takvu kružnu špagu se natakne ključ,
- Zatim se krajevi špage nataknut na palac desne i na palac lijeve ruke; neka palci pri tome stoje uspravno odmaknuti od ostalih prstiju
- Pozivaju se učesnici koji pokušavaju skinuti ključ nataknut na špagu.



Špaga mora stalno biti na palcima i naravno, rješenje nije u rezanju špage. Nakon izvjesnog vremena i nekoliko pokušaja, ako se niko ne dosjeti, vođa pokazuje rješenje ove vještine.

## Rješenje

- Voda stavi špagu na svoje palce, i pozove jednog učesnika da čvrsto drži rukom ključ koji je na sredini te špage,
- Držeći zategnutu špagu prema ključu, vođa polako privuče palce ka sebi i približi ih na rastojanje 5 - 8 cm,
- Vrhom malog prsta lijeve ruke dohvati donji kraj špage u blizini palca desne ruke i malim prstom špagu povučemo na lijevo,
- Kroz nastali otvor vrhom malog prsta desne ruke dohvati se donji kraj špage u blizini palca lijeve ruke i špaga se povuče u desno,
- Dolazi najvažniji dio vještine: palac lijeve ruke se savije prema malom prstu lijeve ruke, ispusti se špaga sa palca, tim palcem se zahвати špaga koja je bila na malom prstu a mali prst se izvuče,
- Na desnoj ruci ispusti se špaga samo sa malog desnog prsta, dok na desnom palcu špaga i dalje ostaje,
- Preostaje još samo palcima sasvim rastegnuti špagu i ključ će se naći slobodan, u ruci iznenadenog učesnika. Špaga će kao i na početku biti oko dva palca vođe.



## PRSTEN U ČVORU

### Pribor

Špaga dugačka dva metra, prsten i veća maramica ili izviđačka marama.

### Najava

Pomoću špage prsten ćemo vezati u čvor, krajeve špage će držati dva pomoćnika, a ja ću ipak uspjeti oslobođiti prsten iz čvora! U novom pokušaju učiniti ću da se prsten ponovo nađe u čvoru, a krajevi špage i dalje će ostati u rukama pomoćnika.

### Tok izvedbe

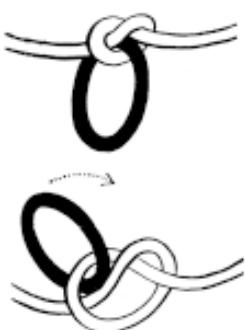
- Vođa pred svima nataknje prsten na špagu i negdje na sredini špage prsten uveže u čvor
- Pozove dva učesnika da svaki primi po jedan kraj špage
- Vođa maramicom ili maramom prekriva prsten, ispod zavlači ruku i začas podigne maramu. Svi vide : prsten zaista više nije u čvoru, kako je bio već desetak centimetara dalje, na slobodnom dijelu špage, a čvor je ostao na svom mjestu.

### Rješenje

Rješenje je jednostavno, ali ga ipak treba dobro uvježbati, da bi se moglo brzo izvesti:

- vođa treba ispod marame rukama najprije malo raširi čvor oko prstena, kao da bi odvezivao čvor,
- zatim uzme prsten i njime pažljivo slijedi smjer jednog kraja špage, pa kako se špaga savija tako se i prsten okreće, kako špaga prolazi kroz petlju drugog kraja špage tako istim putem provlači se i prsten i zadatak je riješen.
- prije nego se podigne marama čvor se mora zategnuti da izgleda kako je bio,

- istim principom samo obrnutim redom postiže se efekat drugog nastupa: da se pod maramom čvor malo raširi i slobodni prsten se slijedeći put savije špage, nađe opet u čvor zavezani.



# OSLOBAĐANJE ZAVEZANOG PRSTENA

## Pribor

Špaga dugačka dva metra i prsten

## Najava

Na špagi ćemo napraviti omču i o nju objesiti prsten. Tko može oslobođiti prsten, a da pri tom ne ispusti krajeve špage iz ruku?

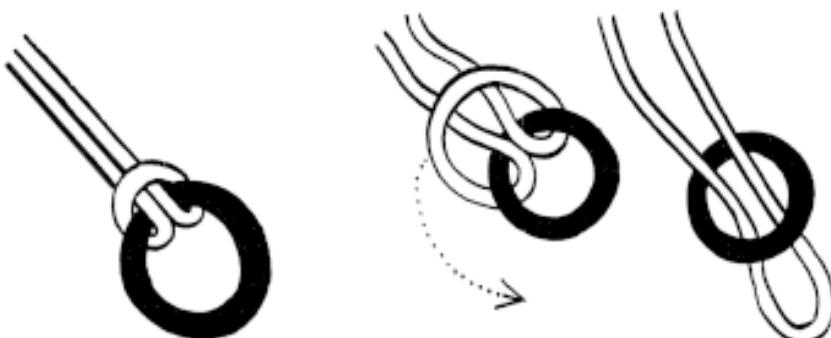
## Tok izvedbe

- špaga se savije na pola, voditelj krajeve drži desnom rukom, a sredinu lijevom rukom.
- Prsten se provuče od krajeva prema sredini dvostruko presavijene špage,
- Zatim se krajevi špage provuku kroz sredinu dvostruko presavijene špage koja je u lijevoj ruci i nastavlja dalje vući tako da načine čvrstu omču oko prstena,
- Vođa zadrži krajeve špage, a omču sa prstenom daje nekolicini učesnika da pokušaju riješiti zadatak.

Zadatak je zaista lagan i jednostavan i mnogima iz praktičnog života i primjena poznat. Pa ipak, mnogi to još ne znaju i bit će im to zanimljivo otkriće.

## Rješenje

- sredinu špage koja čvrsto drži prsten u omči treba najprije malo povući prema gore, da se omča olabavi,
- tu istu sredinu treba sada raširiti toliko da je veća od promjera prstena,
- preostalo je još samo da se sredina špage tako raširene presavije prema dolje, potpuno oko prstena, te da se onda špaga sasvim izvuče. Prsten je slobodan.



## MAKAZE NA KONOPCU

### Pribor

Oko dva metra dugačak konopac, veće makaze i marama.

### Najava

Kako osloboditi svezane makaze, a da se pri tom ne ispuste krajevi konopca kojim su makaze zavezane?

### Tok izvedbe

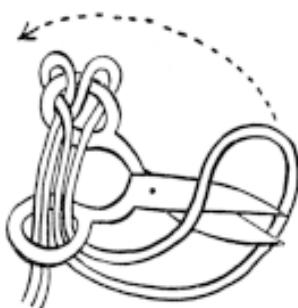
- jedan učesnik drži makaze za njihov vrh,
- vođa savije konopac na dva jednakna dijela, njegovu sredinu uvuče odozdo u lijevu ušku makaza, drži sredinu desnom rukom, a lijevom rukom kroz tu sredinu provlači krajeve konopca, tako da se oko lijeve uške makaza načini omca,
- krajeve konopca sada provuče odozgor kroz desnu šaku i da u ruke jednom ili dvojici učesnika da drže;
- sada se pozovu učesnici koji žele rješavati ovaj zadatak. Treba ih poticati, bodriti, da ne odustanu nakon prvog ili drugog pokušaja. Rješenje nije preteško.



### Rješenje

Učesnici i dalje drže krajeve konopca, a voditelj makaze pokriva maramom i ispod nje čini ovo:

- gornji dio sredine konopca, koji omotava lijevu ušku makaza, vuče sa gornje strane prema sebi palcem i kažiprstom desne ruke, omču na taj način olabavi i raširi za nešto više od dužine makaza,
- taj dio konopca (sredinu) sada provlači kroz desnu ušku makaza sa gornje strane (slijedeći krajeve konopca),
- sredinu konopca raširi i prevlači preko vrhova makaza, pa još dalje, naokolo, na niže, praveći krug, sve do ispod lijeve uške,
- sada voditelj primi lijevom rukom makaze, a učesnike koji su držali krajeve konopca zamoli da ih povuku prema sebi. Konopac će polako izlaziti iz lijeve, pa iz desne uške i makaze će ostati slobodne.



# ČVOROVI NESTAJU

## Pribor

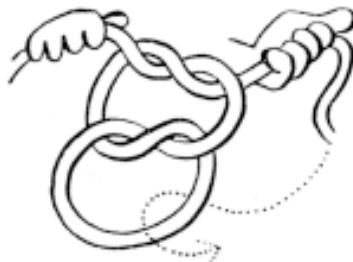
Konopac ili platnena traka širine 2-4 cm, dužine 150 cm, te izviđačka marama ili veća marama.

## Najava

Na konopcu ču zavezati dva čvora i učiniti ču da ti čvorovi nestanu, ali bez razvezivanja, već samo jednim razvlačenjem konopca!

## Tok izvedbe

- voda uzima krajeve konopca (trake) i pred svima najprije načini petlju (polučvor), zatim načini još jednu petlju, tj. drugi polučvor,
- sada jedan kraj konopca daje učesniku da čvrsto drži u ruci, a drugi kraj ostavlja u svojoj ruci, začas čvor prekriva maramom, pod nju zavlači ruku u kojoj drži kraj konopca i malo zatim podiže maramu,
- učesnik i voditelj vuku konopac svaki na svoju stranu, a na njemu više nema čvorova.



Vještina se može ponoviti nekoliko puta, a pozovu se i drugi učesnici da i sami pokušaju učiniti to isto. Odmah ili nekom drugomzgodom voditelj će udovoljiti želji učesnika i reći im kako se to postiže.

## Rješenje

Dva su momenta bitna: nije svejedno kako se veže čvor i važno je šta se nalazi pod maramom.

Dakle:

- prvi polučvor se veže tako da se kraj konopca iz desne ruke stavi ispod lijevog kraja, desni se kraj omota oko lijevog, tako da izade na lijevu stranu i prihvati ga se lijevom rukom, dok se lijevi kraj sad prihvati desnom rukom,
- drugi polučvor se veže obratno od prvoga: kraj koji je sad u lijevoj ruci stavi se donji a oko njega se omota kraj koji je u desnoj ruci, tako da on izade na lijevu stranu i prihvati ga se lijevom rukom, dok se lijevi kraj sada prihvati desnom rukom (vidi crtež).
- kraj koji je voditelju sada u lijevoj ruci daje se jednom učesniku, kraj iz desne ruke zadrži za sebe,
- ispod marame voditelj najprije olabavi i malo raširi oba čvora, pa zatim krajem iz desne ruke uđe u donji čvor odozdo sa donje strane prema van, pa zatim uđe u drugi, gornji čvor, opet odozdo prema gore,



- držeći i dalje kraj u svojoj ruci, zamoli učesnika da zajedno rastegnu konopac. Na njemu, ako je pravilno sve izvedeno, više nema čvorova! U vježbanju će pomoći i naše slike.

## ZAVEZAN ZA VRATA

### Pribor

Konopac dužine 5 metara.

### Najava

Ima li hrabrih? Tko se javlja da ga zavežem kroz njegov kaput i za šteku od vrata, pa da se osloboди bez nasilnog trganja konopca?

### Tok izvedbe

Javi se učesnik i dođe do voditelja, na sredini prostora oko kojeg su drugi članovi prisutni da mogu dobro vidjeti što će se zbivati.

- voditelj uzima konopac, savije ga na pola i krajeve veže u čvor;
- sredinu dvostruko presavijenog konopca uvlači kroz rukav od jakne učesnika, sa gornje strane i petlju izvlači sa donje strane rukava, kraj šake učesnika; kroz petlju provlači krajeve konopca koji su zavezani u čvor i sa tim krajem dobro zategne omču oko jakne;
- krajeve konopca koji su zavezani u čvor čvrsto veže za šteku obližnjih vrata ( ili za nogu od stola );
- voditelj se obraća učesniku: Sada je na tebi red! Pokušaj se što prije oslobođiti konopca kojim ti je sada zavezana jakna! Učesnik će činiti najrazličitije pokrete, neki će biti neobični i komični, što će prisutni popratiti smijehom, ali će davati i savjete koji će možda još više komplikirati situaciju...

### Rješenje

Ako sam učesnik ne nađe rješenje oslobođit će se uz pomoć savjeta vođe:

- slobodnom rukom uzmi petlju (sredinu dvostruko presavijenog konopca), koja sad malo viri iz rukava kraj šake i izvlači je van, koliko dozvoljava dužina konopca;
- spusti tu veliku petlju na zemlju, uđi u nju sa obje noge i zatim je prekorači, preostalo je još samo da petlju izvučeš iz rukava i to je sve. Umjesto preko nogu petlja se na isti način može provući i preko glave, ali onda mora doći i do nogu.

## JEDNIM REZOM ČETIRI PROZORA

### Pribor

Komadić običnog papira veličine 20 x 20 cm i makaze.

### Najava

Tko može samo jednim rezom makaza na papiru dobiti četiri prozorčića kvadratnog oblika?

### Tok izvedbe

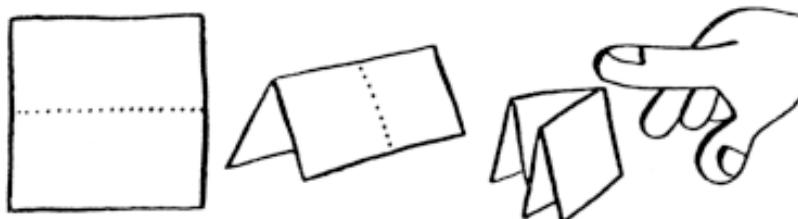
Voditelj pokazuje papir i makaze i daje učesnicima da pokušaju riješiti ovaj problem. Dobro bi bilo da svaki učesnik ima papir i makaze i da sam rješava zadatak.

### Rješenje

Vještina je u prethodnom savijanju papira:

- papir se presavije na pola i onda još na pola, tj. na četvrtinu prvobitnog formata,
- ugao koji inače predstavlja središte formata papira, treba uviti prema unutra, između dviju savijenih strana, toliko da doseže polovinu dužine sada presavijenog formata papira,
- nastali oblik treba presaviti po dijagonalni koja ide iz donjeg ugla prema sredini dužine nastale prethodnim preklapanjem vrha,
- gornji deblji dio u obliku trokuta reže se jednim rezom makazama i to rezom koji je paralelan sa donjom stranom papira.

Kada savijeni papir razmotamo pojavit će se geometrijski pravilna i simetrično raspoređena četiri kvadratiča - prozorčića u papiru.



# PETOKRAKA

## Pribor

List običnog bijelog papira ili papira u boji.

## Najava

Ko može jednim rezom makaza iz papira izrezati petokraku zvijezdu?

## Tok izvedbe

Dobro bi bilo da svaki učesnik ima papir i makaze i da najprije sam pokuša riješiti ovaj zadatak.. nakon izvjesnog vremena i brojnih pokušaja, ako učesnici ipak ne uspiju, voditelj će im pokazati kako se to postiže.

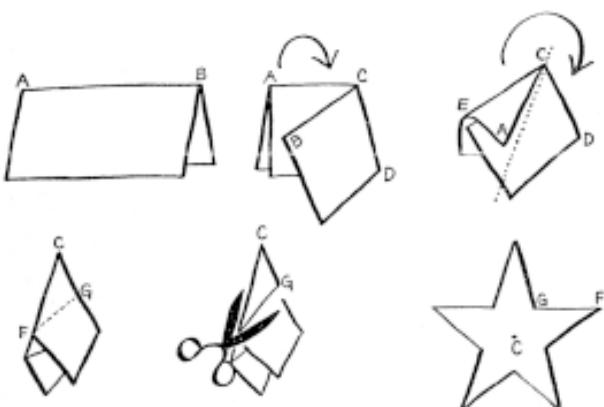
## Rješenje

Vještina je u prethodnom savijanju papira:

- najprije se list papira presavije na pola po širini,
- jedan kraj (recimo desni, na slici -B), presavije se koso prema sredini, tako da njegov gornji ugao padne malo više od sredine lijevog kraja papira (A),
- drugi kraj (u ovom slučaju lijevi na crtežu A), a to je zapravo trokutasti oblik nastao u lijevom uglu presavijenog papira, savije se prema sredini, preko već savijenog desnog kraja (od E-A),
- dobijeni oblik papira savije se još samo jednom i to po sredini (po osi C), tako da jedna polovina preklopi drugu, dobije se oblik "fišeka",
- preostaje još samo makazama odrezati vrh kosim rezom (od F do G), tako da taj dio dobije izgled trokuta (F-G-C).

Razmotrani dio papira iz odrezanog trokuta bit će u obliku pravilne petokrake zvijezde, a u preostalom papiru će ostati kontura izrezane petokrake. Od uglova savijanja i kosine rezanja makazama nastalog trokuta na vrhu zavisi

hoće li svi kraci biti jednakih i koliko će biti široki, pa prethodno vježbanjem treba postići takav odnos koji daje pravilan oblik petokrake.



## **PODERANE NOVINE**

### **Pribor**

Dva lista novina iz dva primjerka istih novina i ljepilo.

### **Najava**

Ovaj novinski list poderat će u komadiće i zatim, uz pomoć neobične riječi, opet će vam pokazati taj isti list novina, ali naravno čitav!

### **Tok izvedbe**

Voditelj najprije prisutnima pokaže rastvoren list novina i zatim ga počne rukom trgati:

- novine trga odozgo prema dole, praveći okomite trake širine 10 cm, tako da dobije četiri okomite trake. Prvu traku odloži na stol, zatim na nju stavi drugu traku, na drugu stavi treću i na vrh stavi četvrtu traku,
- zatim okomite trake počne trgati po širini pa dobiva kvadrataste komadiće, širine 10 cm, a visine 7-8 cm. Najprije sve trake odjednom trga na pola po visini, donji dio stavi na stol, gornji dio iznad, zatim opet tu visinu trga na pola, pa donji dio stavlja na stol, a gornji iznad; učini to još jednom i tako dobije format komadića novina orijentaciono 8x10 cm,
- složenu hrpu papira stavi u šake, premješta dva-tri puta iz ruke u ruku i izgovara neku neobičnu riječ, na primjer: Popokatepetl, a zatim tu hrpu položi na stol,
- brzo počne odmotavati papir odozgor sve dok ne pokaže čitav rašireni list novina, na iznenađenje učesnika.

### **Rješenje**

Vještina je jednostavna, ali mora biti izvedene besprijekorno, da se postigne puni efekat:

- prethodno se pripreme dva ista lista iz dva primjerka istih novina ( na primjer: dvije zadnje stranice novina),
- jedan list tih novina se savije: četiri puta po okomitom pravcu i tri puta po vodoravnom pravcu, tako da se dobije format orijentaciono 10 cm dužine i oko 8 cm visine. Tako savijeni list novina se zalijepi u desni gornji ugao drugog lista novina sa unutrašnje strane gledano od voditelja, tako da ga učesnici ne primjete,
- prilikom trganja traka treba paziti da se ne ošteti savijeni i zalijepljeni list niti da ga pioniri vide,
- rastrgani dijelovi novina se stave na stol tako da na vrhu ostane onaj savijeni zalijepljeni list, koji se na kraju brzo a pažljivo raširi i tako ujedno prekrije poderane komadiće novina.

# KUGLICE PROLAZE KROZ ČAŠE

## Pribor

Tri manje plastične čaše, neprozirnih stranica, visine 5-6 cm i četiri male kuglice, promjera 1,5 cm ; iste boje, napravljene ručno od što lakšeg materijala ( vata umješana sa ljepilom), ili umjesto kuglica mogu poslužiti kvadratići od moltoprena.

## Najava

Ovom vještinom, koju će vam sada pokazati, mogao bih nadam se među prave madioničare! Prosudite sami, evo!

## Tok izvedbe

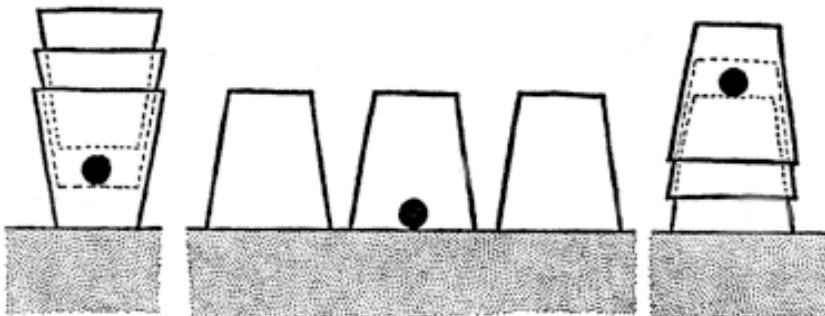
- voditelj vadi iz kutije tri čaše i tri kuglice, stavlja ih na sto ispred sebe i najavljuje da će uspjeti progutati kuglice kroz sve tri čaše iako imaju cijelo dno;
- čaše su na početku jedna u drugoj, otvorom prema gore, razdvaja ih i pokazujući usput da su prazne i stavlja ih u vodoravni red pred sebe sa otvorom prema dolje,
- stavlja kuglicu na srednju i druge dvije čaše na tu donju, pa dignе sve tri čaše, a ispod se našla kuglica,
- kod drugog dizanja triju čaša na stolu se nađu dvije kuglice, a kod trećeg čak tri kuglice, kao da su prošle kroz čaše!

## Rješenje

Precizno ćemo opisati svaku radnju od početka, kasnije to treba uvježbati i raditi što brže:

- složite čaše jednu u drugu prije izvedbe, stavivši kuglicu u srednju čašu, a 3 kuglice su ispred na stolu;
- uzmite gornju čašu, pokažite je učesnicima da vide da je prazna, okrenite otvor dolje i stavite je lijevo;
- uzmite donju čašu, okrenite otvor dolje i stavite je desno;
- brzo okrenite srednju čašu na stolu, tako da kuglica padne pod nju;
- sad stavite jednu od tri kuglice na srednju čašu i stavite obje čaše na nju;
- dignite sve tri čaše, držeći donju, učesnici će vidjeti kuglicu na stolu, kao da je prošla kroz čašu;
- sada okrenite sve tri čaše otvorom prema gore, gornju čašu stavite lijevo sa otvorom dolje, donju čašu stavite desno sa otvorom dolje, a srednju koja ima kuglicu brzo okrenite u sredinu pred sebe poklopivši vidljivu kuglicu na stolu;
- stavite kuglicu na srednju čašu, a druge dvije čaše na donju;

- dignite sve tri čaše, držeći donju, učesnici će na stolu vidjeti dvije kuglice, onu prvu "staru" i novu koja je "prošla" kroz čašu;
- radnja se i po treći put ponavlja na isti način; sve tri čaše se odjednom dignu otvorom gore, gornja stavi lijevo otvorom dolje, donja stavi desno otvorom dolje, a srednja se brzo izvrne na dvije kuglice na stolu. Kad se sve tri čaše odignu, učesnici će vidjeti tri kuglice.
- Okrenite piramidu čaša, razdvojite ih, pazivši da u zadnjoj ne ispadne kuglica ili ne zazveči i sve spremite ili ponovite još jednom ako učesnici to žele.



Ovu smo vještina posudili od pravih mađioničara, ali ovdje nema ničega "čarobnog", već je u pitanju duža vježba, kojom se postiže brzina, tačan redoslijed pokreta i spretnost u okretanju srednje čaše, kako ne bi ispala kuglica niti se čula.

# ZADACI ZA DOSJETLJIVE





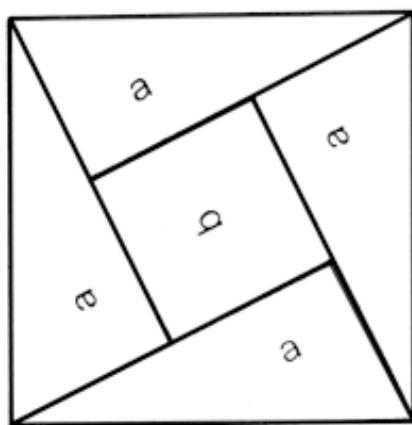
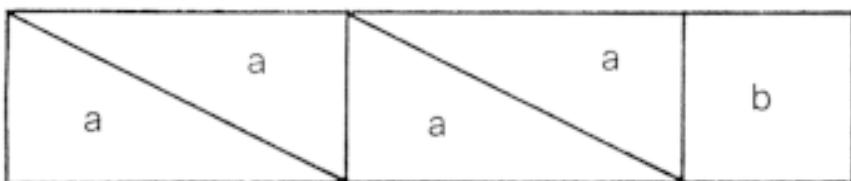
## KVADRAT IZ PET DIJELOVA

### Izrada

Dužina 20 cm, visina 4 cm ( ljepenka, lesonit ploča ili deblji karton). Dijelovi: dva puta po 8 cm, razdjelimo dijagonalno, a preostali dio je u obliku kvadrata 4x4 cm. Razrežemo u pet samostalnih dijelova.

### Zadatak

Iz pet izrezanih dijelova treba sastaviti kvadrat! Tko će prvi?



## KVADRAT IZ ZNAKA CRVENOG KRIŽA

### Izrada

Na ljepenki veličini  $30 \times 30$  cm nacrtamo znak Crvenog križa, tako da svaki njegov krak bude dugačak 30 cm a širok 10cm.

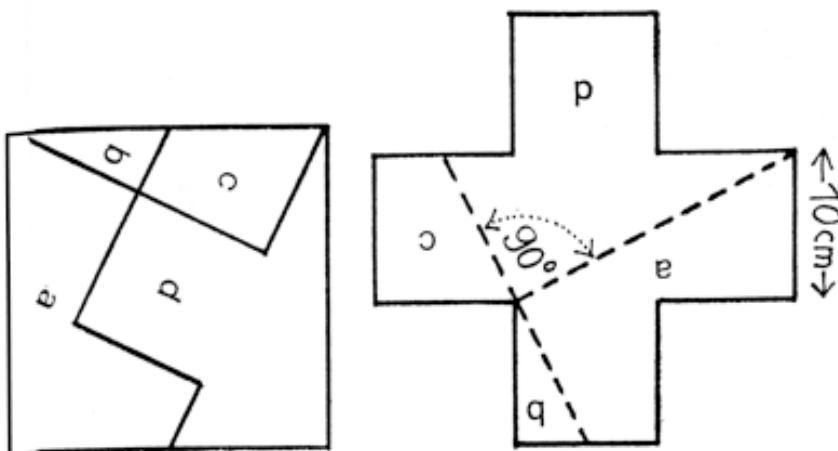
### Zadatak

Pomoću dva reza makazama treba iz znaka Crvenog križa dobiti takva četiri dijela iz kojih možemo sastaviti kvadrat!

## Rješenje

Prije rezanja moguće je da učesnici pokušaju naći rješenje ucrtavanjem olovkom mogućih kombinacija, ili se pripremi nekoliko uzoraka znaka za probu.

Pravo rješenje pokazuje skica:



## ZA DOBRE OČI

### Izrada

Na ljepenki veličine  $20 \times 20$  cm nacrtat će kvadrat sa  $6 \times 6$  polja (po  $3$  cm jedan kvadratić i po  $1$  cm ostaje rub sa svake strane).

### Zadatak

Dobro pogledajte: koliko je kvadrata na slici?

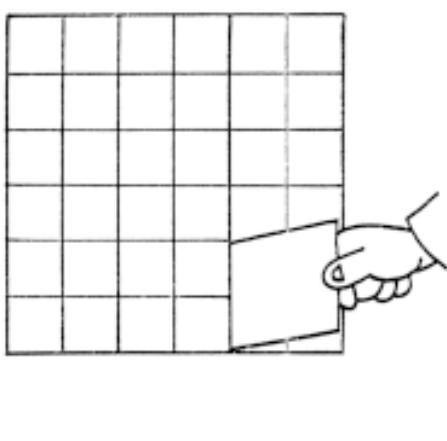
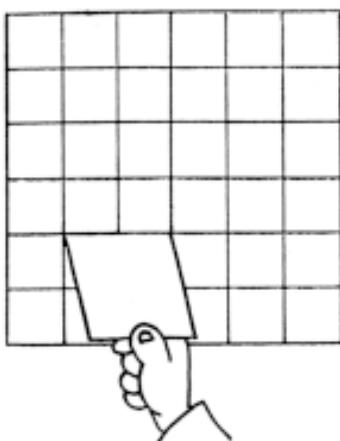
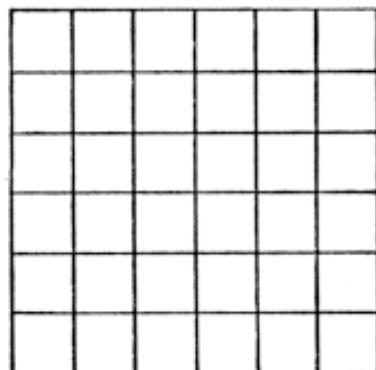
Svako će odmah reći 36. Jeste, ali šta je sa onim prvim velikim kvadratom u kojem su svi ostali? To je 37. Ima još! Npr. kvadrati koji u sebe uključuju 4 mala kvadrata, pa kvadrati po 9 kvadrata, pa po 16 kvadrata... i ima ih još! Koliko ukupno?

## Rješenje

Radi jasnijeg rješenja voditelj može pripremiti od papira kvadrat veličine 4 mala kvadrata sa slike, pa kvadrat veličine 9 malih kvadrata sa slike,

kvadrat veličine 16 malih kvadrata i kvadrat veličine 25 malih kvadrata. Zajedno sa učesnicima utvrdi:

Prije svega tu je 36 kvadratića. Sa papirom veličine  $4 \times 4$  kvadratića pokriva u donjem lijevom uglu 4 kvadratića, pomiče ga za jedan kvadratić udesno i pronađi takvih 5 kvadrata u jednom redu, a idući vertikalno dobiva po 5 u svakom redu, ili  $5 \times 5 = 25$  takvih kvadrata. Sa papirom po 9 kvadratića idući po slici dobit će 4 horizontalne i 4 vertikalne, dakle  $4 \times 4 = 16$  takvih kvadrata. Sa papirom po 16 malih kvadratića naći će takvih  $3 \times 3 = 9$ , a sa papirom po 25 kvadratića naći će takvih  $2 \times 2 = 4$  u velikom kvadratu na crtežu. Tu je na kraju i ovaj veliki kvadrat sa svih 36 malih. Dakle: u kvadratu  $6 \times 6$  polja ima ukupno čak 91 kvadrat!



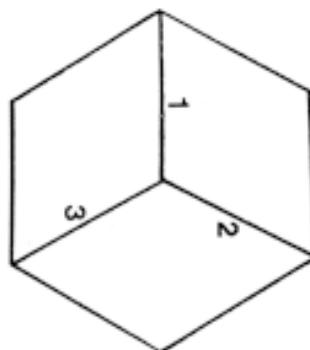
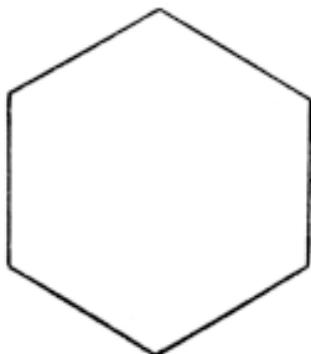
## KOCKA U TRI POTEZA

### Izrada

Nacrtati pravilan šestougao sa stranicom 5 cm.

### Zadatak

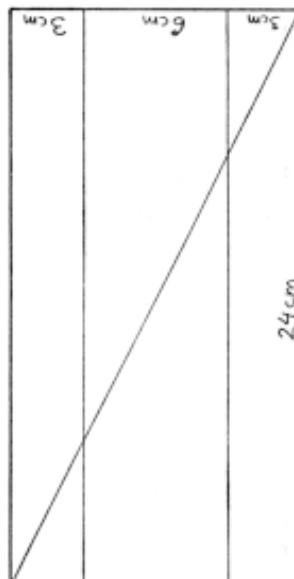
S tri poteza olovkom od nacrtanog šestougla treba napraviti kocku!  
Rješenje je dato na skici:



## JEDNA JE CRTA NESTALA

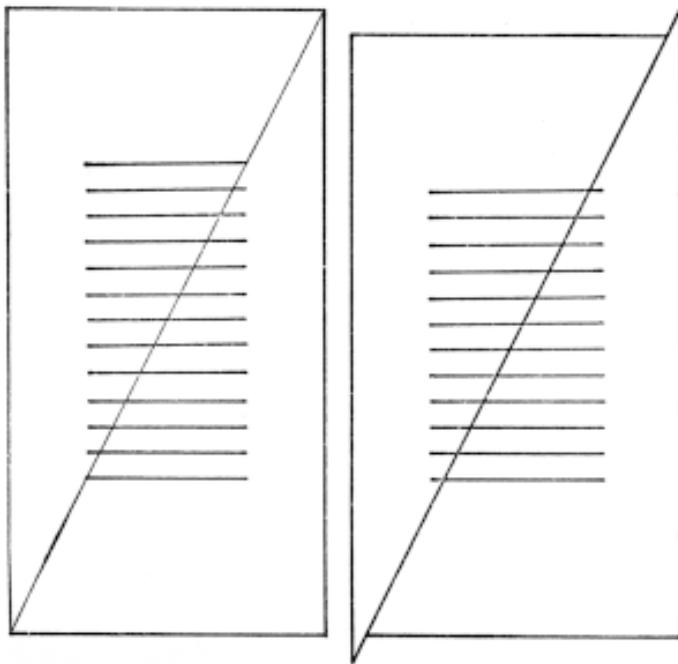
### Izrada

Uzmemo ljepenku veličine  $24 \times 12$  cm i ucrtamo dijagonalu. Zatim lagano povučemo dvije vodoravne crte po 3 cm od donjeg i gornjeg ruba, što znači da će međusobno biti razmaknute po 6 cm. Tamo gdje se sijeku vodoravna crta i dijagonala ucrtat ćemo okomite crte. Uporedne okomite crte povlačimo na razmaku od 1 cm, što znači da će ih ukupno biti 13, a toliko ih baš i mora biti. Crte se mogu izvlačiti olovkom, tušem, flomasterom, u bojama.



### Zadatak

- pažljivo prebrojite okomite crte! Ima ih 13,
- sada uzmite makaze i prerežite papir po označenoj dijagonali,
- gornji dio papira pomaknite za jednu crtu ulijevo,
- sada ponovo prebrojite okomite crte. Gle iznenadjenja: jedna je crta nestala, ima ih samo 12!
- Kako je to moguće? Kamo je nestala 13 crta?



## DAŠČICE SA TAČKAMA

### Izrada

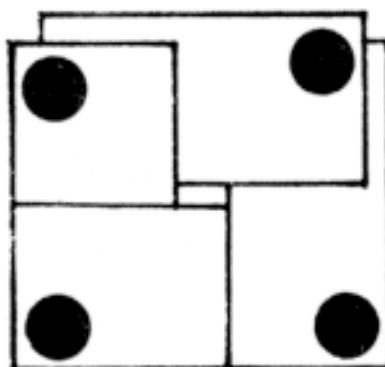
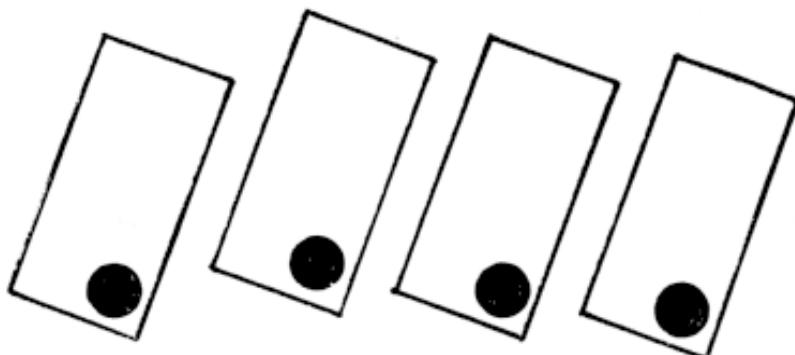
Iz ljepenke ili daščica izrade se četiri pravouglia dužine 15 cm i visine 7,5 cm. U donji lijevi ugao svakog se ucrtava jedna veća tačka.

### Zadatak

Četiri daščice sa tačkama treba razmjestiti u takav odnos da se u sva četiriугла nađe po jedna tačka! (Sada su sve tačke u jednom istom lijevom uglu).

### Rješenje

Rješenje je moguće kada se neko dosjeti da daščice složi u kvadrat, jednu preko druge, kako je to prikazano na slici.



## JAGODE

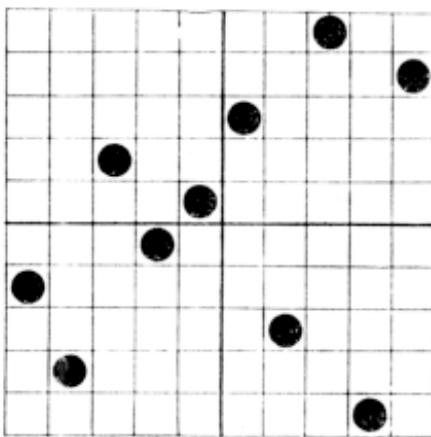
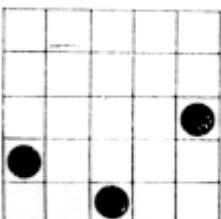
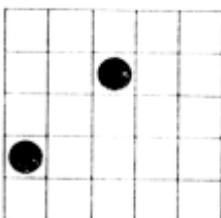
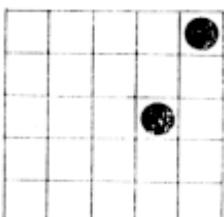
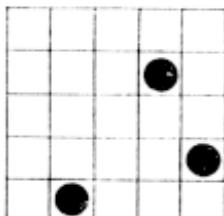
### Izrada

Iz ljepenke ili lesonita izrade se četiri kvadrata sa stranicama 15 cm. U svaki kvadrat ucrti se 25 kvadratića ( $3 \times 3$  cm svaki) i u neka polja tačno prema prikazanom crtežu, ucrtaju crvene tačke (jagode).

### Zadatak

Od četiri kvadratne ploče treba sastaviti jedan veliki kvadrat ali tako da i vodoravno i uspravno u svakom redu bude samo po jedna tačka (jagoda).

Rješenje je prikazano na slici!



## POTKOVICA

### Izrada

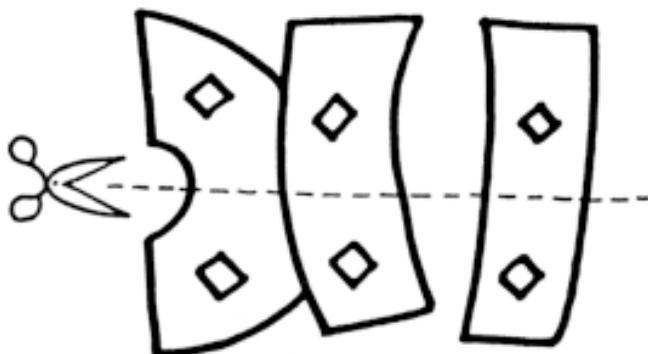
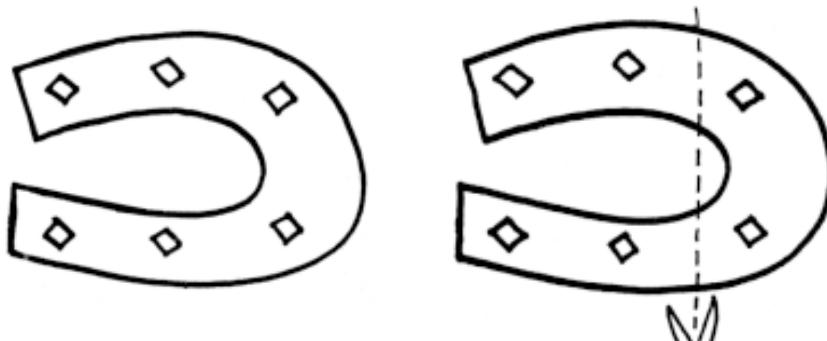
Slobodnom rukom nacrtaj željenu veličinu potkovice, a može baš kao na crtežu desno. Rupe za čavle neka budu razmještene kao na crtežu.

### Zadatak

Ko može ovu potkovicu prerezati u dva poteza makazama na šest dijelova i to tako da u svakom dijelu bude po jedna rupa za čavao?

### Rješenje

Potrebna je prvenstveno domišljatost. Donji crtež prikazuje prvi rez, a desni crtež pokazuje drugi rez (tri dijela se pri tom slože jedan ispod drugoga i razrežu odjednom na pola).



## TROKUTI IZ TRAPEZA

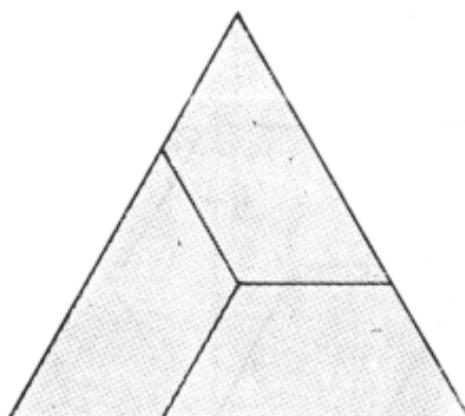
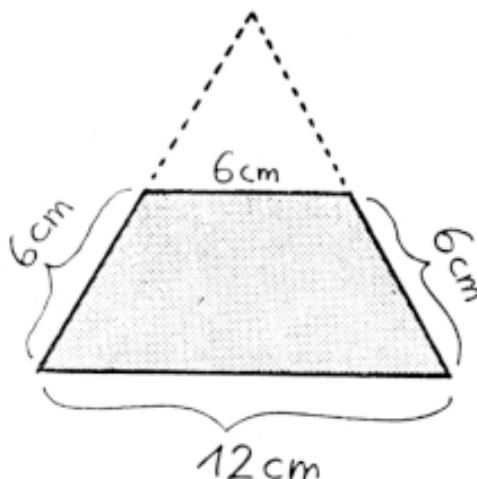
### Izrada

Iz ljepenke izrežemo tri jednakata trapeza. Trapez dobijemo tako da najprije nacrtamo jednakostručan trougao sa stranicama od 12 cm. Lijevu i desnu stranicu raspolovimo po visini i povučemo liniju. Dobili smo trapez koji ima osnovicu 12 cm, a druge tri stranice su dugačke po 6 cm.

### Zadatak

Tri trapeza pokušajte složiti tako da čine jedan jednakostručan trokut! Ko će to učiniti najbrže za najmanje sekundi?

Rješenje je prikazano na slici.



# BRODOVI

## Izrada

Na čvrstom komadu ljepenke 30 cm dužine i 7 cm visine nacrtava se podloga za igru, kako je to pokazano na našoj skici. Pravouglovi su veličine 4 x 2,5 cm ima ih 8, a sa strana ostaje rub od 1 cm. Potrebna su još 4 "broda", svaki je za koji milimetar manjih dimenzija od jednog pravougla, dva su bijela, a dva crna ili bilo koje druge boje. "Brodove" mogu predstavljati brodići iz kolekcije dječijih igračaka, to mogu biti žetoni, ili jednostavno nacrtani na komadu ljepenke spomenutih dimenzija.

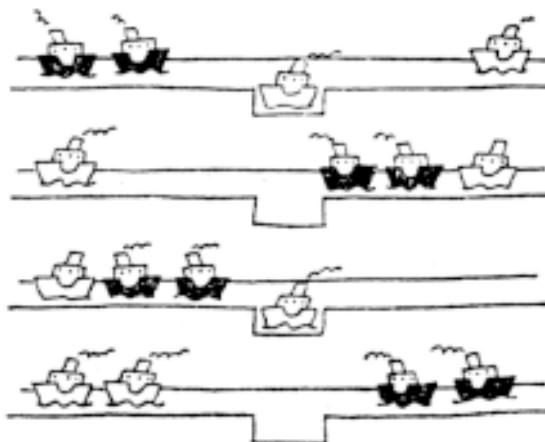
## Zadatak

U nekom morskom tjesnacu susrela se četiri broda. Mogu se mimoći samo ako koriste uvalu između njih, u koju može stati svega jedan od njih. Da bi brodovi mogli nesmetanostaviti svoju plovidbu (da bi se brodovi sa lijeve strane, recimo tamni, našli na desnoj strani gdje su sada bijeli) potrebni su im manevri uz korištenje uvale. Što moraju učiniti i sa kojim najmanjim brojem poteza?



## Rješenje

Mimoilaženje se uz najmanji broj poteza može ostvariti kao što je prikazano na slici.



# RAZMJEŠTAJ BOMBONA

## Izrada

Na standardnom listu papira ( 30cm dužine i 21cm visine) u gornjoj trećini nacrta se u vodoravnom nizu deset kvadratiča koji imaju po 2,5cm stranicu. Potrebne su još dvije vrste bombona, od svake samo po 4 komada, npr. karamele i "bronhi" ili bilo koji drugi zamotani bomboni, koji se međusobno razlikuju bilo oblikom, veličinom ili pakovanjem.

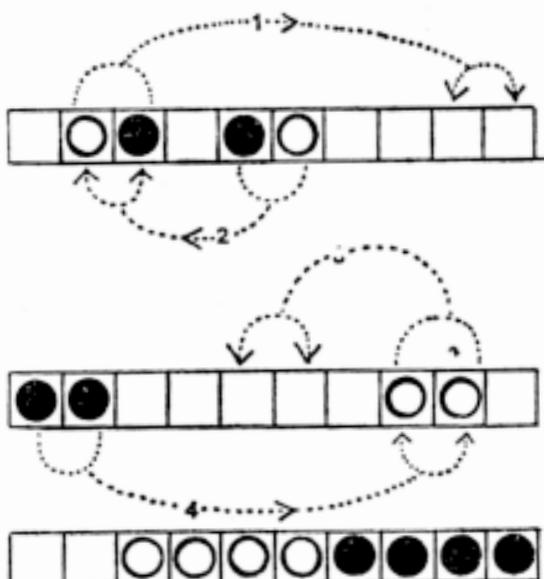
## Zadatak

U vodoravni niz kvadratiča od lijeva na desno naizmjenično se stave po jedan bombon od svake vrste ( na našem crtežu su to bijele i crne kružnice), a deveto i deseto polje ostaje prazno. Koristeći i prazne kvadratiće, a držeći uvjek istovremeno po dva bombona različite vrste, treba u četiri pomicanja dobiti razdvojene bombone po vrstama ( na jednoj strani četiri bijele, a na drugoj strani četiri crne kružnice na crtežu). U početku se dozvoljava i veći broj pomicanja, ali uz iste uslove: istovremeno kretati sa dvije različite vrste bombona.



## Rješenje

Ako neko od prve rješi (kao na slici) u četiri poteza, zaslužuje nagradu od četiri bombona.





# MATEMATIČKE ZAMKE





# **POGAĐAM ZAMIŠLJENI BROJ**

## **Najava**

Mogu tačno pogoditi koji ćeće broj zamisliti u sebi! To će vam na kraju reći, ali prije toga morate izvršiti nekoliko manjih računskih radnji:

## **Postupak**

- zamislite jedan broj ili ga zapišite na papir
- pomnožite ga sa 6;
- rezultat podijelite sa 2;
- rezultat dijeljenja (količnik) pomnožite sa 3;
- recite naglas rezultat koji ste dobili...

## **Rezultat**

Čim voditelj čuje rezultat, odmah glasno saopštava koji je broj učesnik zamislio.

## **Objašnjenje**

Da bi pogodio, dovoljno je da voditelj rezultat koji mu učesnik saopšti podijeli sa 9. Kod ispravnog rada uvjek će dobijeni rezultat biti djeljiv sa 9 bez ostatka i to je broj koji je u početku zamišljen.

## **Primjer**

Učesnik je zamislio broj 4. On radi ovako:  $4 \times 6 = 24$ ;  $24 : 2 = 12$ ;  $12 \times 3 = 36$  i taj rezultat kazuje voditelju. Ovaj u sebi dijeli  $36 : 9 = 4$  i glasno saopštava 4, a to je zaista broj koji je bio u ovom slučaju zamišljen.

## **JOŠ ČETIRI NAČINA ZA POGAĐANJE ZAMIŠLJENOG BROJA**

## **Najava**

Zamislite jedan broj, izvršite računske operacije koje će vam reći i recite mi njihov rezultat, pa će pogoditi koji ste broj zamislili!

## **POSTUPAK NA PRVI NAČIN**

- zamislite jedan broj;
- pomnožite ga sa 3;
- umnošku dodajte 6;
- dobijeni rezultat podijelite sa 3;
- kažite glasno rezultat koji ste dobili....

## **POSTUPAK NA DRUGI NAČIN**

- zamislite jedan broj;
- pomnožite ga sa 4;
- od umnoška oduzmite 3;
- ostatak pomnožite sa 3;
- umnošku dodajte 5;
- zbir podijelite sa 4;
- sadašnjem rezultatu dodajte još 1;
- kažite glasno koji ste rezultat dobili...

## **POSTUPAK NA TREĆI NAČIN**

- zamislite jedan broj;
- dodajte mu 3;
- iznos pomnožite sa 6;
- od umnoška oduzmite 3;
- od ostatka oduzmite zamišljeni broj;
- rezultat koji imate podijelite sa 5;
- recite koliko ste dobili pa će odmah pogoditi koji ste broj zamislili...

## **POSTUPAK NA ČETVRTI NAČIN**

- zamislite jedan broj;
- pomnožite ga sa 2;
- umnošku dodajte 3;
- rezultat pomnožite sa brojem koji ste zamislili;
- od umnoška oduzmite zamišljeni broj;
- preostalo podijelite dvostrukom vrijednošću vašeg zamišljenog broja;
- kažite rezultat...

### **Rezultat**

Pri svakom načinu učesnici pojedinačno kazuju dobijeni rezultat, a voditelj odmah sigurno i tačno pogađa svaki zamišljeni broj.

### **Objašnjenje**

Da bi pogodio zamišljeni broj voditelj mora učiniti slijedeće:

- u prvom načinu od rezultata odbija 2 i saopštava broj koji je ostao;
- u drugom načinu rezultat dijeli u sebi sa 3;
- u trećem načinu od rezultata odbija 3;
- u četvrtom načinu od rezultata odbija 1 i saopštava što je ostalo.

### **Primjer**

Za prvi način učesnik zamisli broj 4. Radi  $4 \times 3 = 12$ ;  $12 + 6 = 18$ ;  $18 : 3 = 6$ . Voditelj:  $6 - 2 = 4$  i saopštava 4.

Za drugi način : zamišljen je broj 8. Učesnik:  $8 \times 4 = 32$ ;  $32 - 3 = 29$ ;  $29 \times 3 = 87$ ;  $87 + 5 = 92$ ;  $92 : 4 = 23$ ;  $23 * 1 = 24$ . Voditelj  $24 : 3 = 8$ .

Za treći način: zamišljen je broj 14. Učesnik:  $14 + 3 = 17$ ;  $17 \times 6 = 102$ ;  $102 - 3 = 99$ ;  $99 - 14 = 85$ ;  $85 : 5 = 17$ . Voditelj  $17 - 3 = 14$ .

Za četvrti način zamišljen je broj 9. Učesnik:  $9 \times 2 = 18$ ;  $18 + 3 = 21$ ;  $21 \times 9 = 189$ ;  $189 - 9 = 180$ ;  $180 : 18 = 10$ . Voditelj  $10 - 1 = 9$ .

## TAJANSTVENI BROJ 1089

### Najava

Odaberite bilo koji trocifreni broj i izvršite jednostavne računske operacije koje će vam reći, pa će svakome na kraju reći rezultat koji je dobio!

### Postupak

- napišite trocifreni broj koji ima tri različite cifre;
- treća cifra mora biti manja od prve najmanje za 2;
- sada okrenite redoslijed cifara, tako da treća cifra postane prva a prva postane treća;
- dobijeni broj oduzmite od vašeg gornjeg zapisanog broja;
- rezultat koji ste dobili opet obrnите (da sadašnja treća cifra stane na prvo mjesto, a prva na treće mjesto) i dobijeni broj saberite sa prijašnjim ukupnim rezultatom...

### Rezultat

- Dobili ste 1089!

### Objašnjenje

Taj će se rezultat dobiti u svakom slučaju, bez obzira koji je broj bio prvo zamišljen i zapisan. To je matematska zakonitost koja daje taj rezultat.

Umjesto da na kraju usmeno kaže dobiveni rezultat, a da bi efekat bio veći, posebno u slučaju ako istovremeno broj zamišlja više učesnika voditelj može svakom učesniku napisati konačni rezultat. To zapisivanje rezultata koji će se tek dobiti može biti na istom komadiću papira na kojem će učesnik računati, ili na posebnom papiru kojeg će pionir nakon završetka računjanja pogledati i uporediti sa svojim rezultatom. Tako će efekat iznenadenja biti još veći.

### Primjer

Odabran je broj 762. Rad teče ovako:  $762 - 267 = 495$ ;  $495 + 594 = 1089$ .

## UVIJEK 7

### Najava

Mogu sigurno pogoditi broj koji zamislite! Samo prije toga morate malo računati.

### Postupak

- zamislite i napišite jedan broj ali ne nulu jer sa njom ne možemo dalje računati;
- odabrani broj pomnožite sa 2;
- umnošku dodajte 1;
- rezultat pomnožite sa 5;
- iz dobijenog rezultata precrtajte sve cifre osim zadnje;
- tu brojku koja je jedina ostala pomnožite samu sa sobom;
- dobijeni rezultat shvatite kao dvije samostalne brojke pa ih kao takve saberite...

### Rezultat

Ako ste pravilno radili, dobili ste kao rezultat broj 7!

### Objašnjenje

Taj se rezultat dobija u svakom slučaju. Opet je riječ o jednostavnoj matematičkoj zakonitosti, koja se u svakom slučaju svodi na rezultat 25, odnosno na zbir tih jedinki koji daje 7.

### Primjer

Zamišljen je broj 6. Rad:  $6 \times 2 = 12$ ;  $12 + 1 = 13$ ;  $13 \times 5 = 65$ ; u broju 65 prekriži se 6, ostaje 5;  $5 \times 5 = 25$ , a  $25 = 2 + 5$  što iznosi 7. Isti će se rezultat dobiti ako se zamisli i dvocifreni broj.

## ZNAM KOJI NOVČIĆ DRŽIŠ U RUCI

### Najava

Imam dva novčića: jedan od 20 para a drugi od 50 para. Uzmite koji hoćete novčić u bilo koju ruku a ja ću pogoditi u kojoj je ruci koji od ova dva novčića!

### **Postupak**

- da ne bi znao niti gledao gdje je koji novčić, to možeš raditi leđima okrenut meni i još novčić stisni u svakoj šaci;
- a sada: vrijednost novčića u desnoj ruci pomnoži sa 3;
- vrijednost novčića u lijevoj ruci pomnoži sa 2;
- saberi umnoške;
- reci mi rezultat koji si dobio...

### **Rezultat**

Kad čuje zbir voditelj može odmah bez greške tačno reći u kojoj ruci učesnik ima 20 para, a u kojoj 50 para.

#### **Objašnjenje**

I u ovoj vrlo kratkoj i za sve vrlo efektnoj igri primjenjena je matematička zakonitost. Jednostavna je radnja, pa i rezultat:

- ako je rezultat paran broj učesnik u desnoj ruci drži 20 para, a u lijevoj 50 para;
- ako je rezultat neparan broj učesnik u desnoj ruci drži drži 50 para, a u lijevoj 20 para. I još nešto: upotrebom 20 i 50 para, rezultat će uvjek moći biti ili 160 (paran) ili 190 (neparan).

### **Primjer**

Recimo da je 20 para u desnoj ruci, a 50 u lijevoj ruci. Rad  $20 \times 3 = 60$ ;  $50 \times 2 = 100$ ;  $60 + 100 = 160$ ; 160 je paran broj, znači u desnoj ruci je 20 para, a u lijevoj 50 para. Ako je 50 para u desnoj ruci, a 20 para u lijevoj ruci, rad teče ovako:  $50 \times 3 = 150$ ;  $20 \times 2 = 40$ ;  $150 + 40 = 190$ ; znači da je u desnoj ruci bilo 50 para a u lijevoj 20 para.

## **POGAĐANJE PARNOG BROJA**

### **Najava**

Pogodit ću bilo koji parni broj koji zamisli neko od vas!

### **Postupak**

- zamislite neki parni broj i napišite ga na papir;
- taj broj pomnožite sa 3;
- umnožak podijelite sa 2;
- dobivenu sumu opet množite sa 3;
- umnožak podijelite sa 9;
- kažite rezultat koji ste dobili...

### **Rezultat**

Rezultat koji mu saopšti učesnik voditelj u sebi uveća dva puta (pomnoži sa 2) i to glasno kaže. To je upravo onaj parni broj koji je učesnik zamislio na početku.

### **Primjer**

Učesnik je zamislio 8. Radi ovako:  $8 \times 3 = 24$ ;  $24 : 2 = 12$ ;  $12 \times 3 = 36$ ;  $36 : 9 = 4$  i saopštava 4. Voditelj u sebi :  $4 \times 2 = 8$  i saopštava na glas 8.

## **RECI ZADNJI BROJ**

### **Najava**

Izaberite bilo koji trocifreni broj, izvedite sa njim računske operacije koje ču vam reći, a iz rezultata koji dobijete recite mi samo zadnji broj a ja će pogoditi vaš cijeli rezultat!

### **Postupak**

- napišite koji želite trocifreni broj,
- obrnite ga tako da zadnja brojka dođe na prvo mjesto a prva brojka da dođe na zadnje mjesto,
- dobili ste dva broja pa manji oduzmite od većega,
- od rezultata koji ste dobili kažite mi samo zadnji broj...

### **Rezultat**

Voditelj na osnovu saopštenog broja odmah tačno pogoda konačni broj u računanju.

### **Objašnjenje**

U rezultatu trocifrenog broja srednja će brojka uvijek biti 9, a prva i treća zajedno također će u zbiru činiti 9. Znajući tu zakonitost voditelj lahko i veoma brzo može pogoditi krajnji rezultat, zadnju mu brojku kaže učesnik, srednji broj je uvijek 9, a prvi broj će biti rezultat oduzimanja zadnjeg broja od broja 9.

### **Primjer**

Učesnik je napisao 832. Radio je ovako :  $832 - 238 = 594$ . Učesnik je rekao samo 4, a voditelj zna da je srednji broj 9, a prvi je dakle razlika 4 od 9, znači 5, odnosno ukupno to je 594.

Treba znati i jednu iznimku: ako učesnik odabere broj čija se prva i treća znamenka razlikuju samo za 1 ( npr. 837), konačni rezultat će mu biti dvocifren: 99. To ne treba zbuniti voditelja, jer kad čuje da je zadnja brojka 9, nema treće brojke, već se radi o ovom dvocifrenom rezultatu.

## **PRECRTANA BROJKA**

### **Najava**

Mogu pogoditi brojku koju čete u rezultatu vaše računske radnje precrtati.

### **Postupak**

- napišite koji želite četverocifreni broj,
- služeći se istim znamenkama sastavite još jedan novi četverocifreni broj,
- manji broj oduzmite od većega;
- u dobijenom rezultatu olovkom precrtajte jednu brojku koju želite, ili prvu, drugu, treću ili četvrtu;
- preostale brojke recite mi svaku zasebno...

### **Rezultat**

Voditelj pažljivo sluša saopštene brojke i odmah učesniku kazuje brojku koju je precrtao u svom rezultatu.

### **Objašnjenje**

Da bi to pogodio, voditelj ima lagan posao, treba u sebi samo zbrojiti saopštene brojke i razlika koja mu se pokaže od tog zbira do najbližeg broja djeljivog sa 9 bit će ona precrtna brojka.

### **Primjer**

Učesnik je zapisao broj 7681. Slobodnom kombinacijom je dobio recimo 1876 i to oduzeo:  $7681 - 1876 = 5814$ . U tom rezultatu prekrižio je recimo 8, a 5, 1 i 4 saopštio. Voditelj u sebi sabira:  $5 + 1 + 4 = 10$ , do najbližeg broja djeljivog sa 9, do 18 treba 8, što znači da je to precrtna brojka.

## **ŠTAFETA TROCIFRENOG BROJA**

Za ovu računsku zamku potrebna je skupina od pet učesnika. Ako ih ima više, može istovremeno raditi nekoliko takvih skupina.

### **Najava**

Prvi učesnik u skupini će napisati bilo koji trocifreni broj, drugi, treći, četvrti i peti učesnik će redom svaki izvršiti određeni računski posao i ako sve bude tačno izvedeno, na kraju će dobijeni rezultat biti upravo onaj broj koji je napisao u početku računanja prvi učesnik! Da vidimo hoće li biti tako?

## **Postupak**

- prvi učesnik iz skupine napiše koji hoće trocifreni broj na papir i predala drugom učesniku;
- drugi učesnik tom broju dopiše isti trocifreni broj, a u produžetku prvog, a tako da nastane šestocifreni broj, i predala papir trećem učesniku;
- treći učesnik taj šestocifreni broj dijeli sa 7 i rezultat predala četvrtom učesniku;
- četvrti učesnik dobijeni rezultat dijeli sa 11 i predala papir petom učesniku;
- peti učesnik rezultat dobijen od četvrtog dijeli sa 13...

## **Rezultat**

Peti učesnik dobijeni rezultat ili predala na papiru prvome igraču ili glasno pročita i ako je sve izračunato to mora biti upravo onaj broj koji je napisao prvi učesnik.

## **Primjer**

Prvi učesnik napisao je broj 326. Drugi je sastavio šestocifreni broj: 326326. Taj broj treći učesnik dijeli  $326326 : 7 = 46618$ . Ovaj rezultat dijeli i četvrti učesnik  $46618 : 11 = 4238$ . Taj rezultat dijeli peti učesnik  $4238 : 13 = 326$ ; a to je zapravo broj koji je napisao prvi učesnik.

## **KOLIKO VAM JE GODINA**

### **Najava**

Mada mi to niko od vas nije rekao, niti od prije znam, mogu pogoditi koliko vam je godina!

## **Postupak**

- na komadiću papira neka svaki učesnik napiše broj svojih godina u ovoj godini,
- taj broj pomnožite sa 2, odnosno udvostručite;
- umnošku dopišite 5 i saberite;
- dobivenu sumu pomnožite sa 5,
- saopštite mi pojedinačno ko je kakav rezultat dobio...

## **Rezultat**

- Na osnovu rezultata kojeg ste mi saopštili ja sada znam koliko ko ima godina. Mogu to zadržati za sebe, a mogu, po želji i reći pred svima, da provjerite da li sam stvarno pogodio!

## **Objašnjenje**

Voditelj može pogoditi broj godina ako učini slijedeće: rezultat se sastoji od tri znamenke; zadnja uvijek mora biti 5 i tu brojku u sebi odbaci; od preostale dvije znamenke u sebi oduzme 2 i broj koji dobije označava broj godina onoga kome je pogadao.

## **Primjer**

Neko ima 34 godine. Radi ovako:  $34 \times 2 = 68$ ;  $68 + 5 = 73$ ;  $73 \times 5 = 365$ . Taj dobiveni rezultat voditelj raščlani: 5 odbacuje, a od preostalih 36 oduzima 2 i dobija 34.

## **DAN I MJESEC ROĐENJA**

### **Najava**

Ako želite da vam saopštим kojeg ste dana i mjeseca rođeni, tada izvršite ove računske radnje:

### **Postupak**

- prvo napišite datum svog rođenja,
- taj broj pomnožite sa 3,
- umnošku dodajte 5,
- dobivenu sumu pomnožite sa 4,
- tom umnošku dopišite još jedan puta datum rođenja i saberite;
- sada zbiru dodajte redni broj mjeseca u kome ste rođeni,
- na kraju od ukupnog zbira oduzmite 20,
- recite mi rezultat koji ste dobili...

### **Rezultat**

- Ovaj rezultat mi govori da ste rođeni ... tog dana i toga mjeseca...- voditelj pri tome precizno označi dan i mjesec koji je dobio uz pomoć kraćeg računanja u sebi.

## **Objašnjenje**

Rezultat kojeg je čuo voditelj u sebi mora podijeliti sa 13 ( napamet ili uz pomoć olovke) i broj koji dobije pokazuje datum rođenja, a ostatak koji će svakako nastati u dijeljenju sa 13 pokazuje redni broj mjeseca rođenja, pa ga voditelj samo pretvori u naziv mjeseca.

## **Primjer**

Neko je rođen 22 maja. Radi ovako:  $22 \times 3 = 66$ ;  $66 + 5 = 71$ ;  $71 \times 4 = 284$ ;  $284 + 22 = 306$ ;  $306 + 5 = 311$ ;  $311 - 20 = 291$  i taj rezultat će učesnik da saopšti. Voditelj sada računa ovako:  $291 : 13 = 22$ , a ostatak je 5, dakle peti mjesec, što znači da je učesnik rođen 22:maja.

## DAN, MJESEC I GODINA ROĐENJA

### Najava

Jednostavnim računskim postupkom može se postići da u konačnom rezultatu budu iskazani datum, mjesec i godina rođenja osobe koja će to računati!

### Postupak

- napišite najprije datum (dan) svog rođenja;
- taj broj pomnožite sa 2,
- umnošku dodajte 4,
- dobivenu sumu pomnožite sa 50;
- umnošku dodajte redni broj mjeseca vašeg rođenja;
- dobijeni zbir pomnožite sa 100, odnosno dodajte broju dvije nule;
- sada od ukupnog zbira oduzmite toliko, koliko godina upravo imate, odnosno koliko ćete ih ove godine navršiti,
- na kraju od svega oduzmite 19922 (ako to radite u 1978 godini, a dalje pogledajte u tabeli koje godine koji broj oduzimate)...

### Rezultat

Pogledajte pažljivo rezultat vašeg računanja: imate šestocifreni broj, prve dvije cifre pokazuju datum vašeg rođenja, druge dvije cifre pokazuju mjesec rođenja, a treće dvije cifre pokazuju godinu vašeg rođenja, tj. samo dvije zadnje godine jer se 1900 i 2000 podrazumjeva.

### Primjer

Primjer vrijedi za 1978. Godinu:

Neko je rođen 29.XI.1943 godine.

Radi ovako:  $29 \times 2 = 58$ ;  $58 + 4 = 62$ ;

$62 \times 50 = 3100$ ;  $3100 + 11 = 3111$ ;

$3111 \times 100 = 311100$ ;  $311100 - 35 = 311065$ ;

$311065 - 19922 = 291143$ ; odnosno to se čita kao 29,11,43, što znači 29.XI.1943. godine.

AKO RAČUNATE U GODINI	MORATE NA KRAJU ODUZETI
1979	19921
1980	19920
1981	19919
1982	19918
1983	19917
⋮ ITD ⋮	
2000	19900

## **JOŠ JEDNOM: DAN, MJESEC I GODINA ROĐENJA**

### **Najava**

Rezultat nekoliko računskih radnji, koje će vam reći, pokazat će kojeg ste dana, mjeseca i godine rođeni. Želite li da provjerite?

### **Postupak**

- dan vašeg rođenja pomnožite sa 2;
- umnošku dodajte 7;
- sve pomnožite sa 50;
- dodajte redni broj mjeseca vašeg rođenja;
- oduzmite 365;
- sve pomnožite sa 100 (dodajte dvije nule);
- umnošku dodajte dvije zadnje cifre godine vašeg rođenja,
- dodajte 1500 i sve saberite...
- pogledajte rezultat koji ste dobili...

### **Rezultat**

Konačni zbir vam otkriva sve: od šest cifara prve dvije, ( a ako je rezultat sa pet cifara onda samo prva cifra) su dan rođenja, druge dvije pokazuju mjesec, a treće dvije su zadnja dva broja od ukupne godine vašeg rođenja!

### **Primjer**

Neko je rođen 9.maja 1962. Godine.Računa se ovako:  $9 \times 2 = 18$ ;  $18 + 7 = 25$ ;  $25 \times 50 = 1250$ ;  $1250 + 5 = 1255$ ;  $1255 - 365 = 890$ ;  $890 \times 100 = 89000$ ;  $89000 + 62 = 89062$ ;  $89062 + 1500 = 90562$ . Čita se 9.5.62, ili 9.maja 1962 godine.

## **ZNAM BROJ CIPELA KOJE NOSITE**

### **Najava**

Mogu vam tačno reći koliko sada imate godina, koliko ste stari, pa čak i koji broj cipela nosite! Da vam dokažem da to mogu, uradite što će vam reći i na kraju ćete dobiti kao rezultat upravo to što sam obećao!

### **Postupak**

- najprije napišite broj cipela koje nosite;
- taj broj pomnožite sa 2;
- umnoško dodajte 15 i saberite;

- zbir koji ste dobili pomnožite sa 50,
- dobivenoj sumi dopišite broj 1228 ( vrijedi za primjer 1978 godine, a svake slijedeće godine taj broj treba uvećati za 1),
- i još samo od dobijenog zbiru oduzmite brojku koja označava vašu godinu rođenja...

## **Rezultat**

Ako ste tačno radili, dobili ste četverocifren broj. Prve dvije cifre u njemu označavaju vam koji broj cipela nosite, a druge dvije cifre pokazuju koliko vam je sada godina! Da li je to tačno?

## **Objašnjenje**

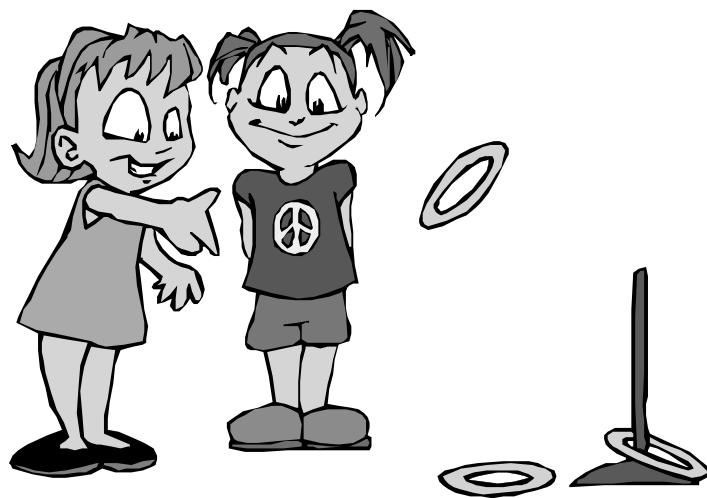
U postupku računanja, uz opisane stalne brojke kojima se vrše računske radnje peti zadatak po redu - brojka 1228 je promjenjiva i kao što je već istaknuto, vrijedi samo u 1978. Godini, dok će u svakoj narednoj godini trebati brojku uvećati za 1. Na primjer 1979. Dopisivat će se 1229, u 1980. godini u zbir će se upisivati 1230 itd. Ovo je važan detalj kojeg se ne smije zaboraviti, inače rezultat neće biti tačan.

## **Primjer**

Neko nosi cipele broj 38, a rođen je 1963. Godine. Radi ovako:  $38 \times 2 = 76$ ;  $76 + 15 = 91$ ;  $91 \times 50 = 4550$ ,  $4550 + 1228 = 5778$ ;  $5778 - 1963 = 3815$ , a to znači 38 je broj cipela, a 15 je broj godina ( u 1978. godini)

( Knjiga "5 minuta razonode", strana 131)

# NEVJEROVATNA POGA ANJA





## KOJI JE BROJ NA KOCKAMA

### Pribor

Dvije kocke sa tačkicama 1 - 6 na stranicama. Ako nemamo već gotove kocke, mogu se izraditi od ljepenke, drveta, gline ili pečenog tijesta, a tačkice se udube ekserom ili upišu bojom. Stranice mogu imati i po 5 cm. To pogotovo ako se vještina izvodi pred većim brojem učesnika.

### Najava

Bez gledanja mogu pogoditi koji će broj dobiti na bačenim kockama.

### Postupak

- jedan učesnik uzme prvu kocku, baci je koturanjem po stolu, zapamti broj koji je dobio sa gornje strane i to pokaže prisutnima, a zatim kocku prekrije maramom;
- drugi učesnik uzima drugu kocku i čini isto kao i prvi;
- voditelj ih zamoli da na komadiću papira urade slijedeće:
- prvi učesnik neka zapiše broj koji je dobio na prvoj bačenoj kocki;
- taj broj neka pomnoži sa 2;
- umnošku neka dopiše 5 i to sve sabere;
- dobijeni rezultat pomnoži sa 5;
- sada neka drugi učesnik čitavom umnošku doda broj koji je dobio bacanjem druge kocke;
- dobijeni rezultat treba saopštiti voditelju.

### Rezultat i objašnjenje

Voditelj će pogoditi brojeve koji su dobijeni na obje kocke tako što će od rezultata odbiti broj 25. Ostatak će biti dvocifreni broj: prva cifra pokazuje broj dobijen na prvoj kocki, a druga cifra broj koji je dobijen na drugoj kocki.

### Primjer

Prvi učesnik je dobio 6, a drugi 3. Rad :  $6 \times 2 = 12$ ;  $12 + 5 = 17$ ;  $17 \times 5 = 85$ ;  $85 + 3 = 88$ .

Voditelj:  $88 - 25 = 63$ , tj. 6 i 3.

## BROJ TAČKICA NA SKRIVENIM STRANAMA KOCKI

### Pribor

Tri kocke, stranice 5 ili 10 cm. Tačkice se upišu po principu da dvije suprotne strane daju zbir od 7. (dakle 1 i 6, 2 i 5, 3 i 4).

### Najava

Bez mog prisustva poslažite tri kocke jednu na drugu, okrenite ih kako želite, a ja ću kada se vratim tek jednim pogledom na kocke odmah pogoditi koliki je zbir tačaka na onim stranicama kocke koje se ne vide! Bit će zbir tačaka sa donje i gornje strane najdolje i srednje kocke i sa donje strane gornje kocke koja je na vrhu ovog kupa.

### Postupak

- voditelj se udalji od mjesta gdje su kocke,
- jedan ili više učesnika slažu kocku na kocku;
- na poziv učesnika voditelj se vraća i bez većeg razmišljanja odmah kaže zbir tačkica na stranama kocki koje se ne vide.

### Rezultat i objašnjenje

Učesnici pažljivo podižu kocku i sabiraju tačke na stranama koje se nisu mogle vidjeti i uvjere se da je voditelj pogodio broj.

Da ih uvjeri da to nije bilo slučajno, voditelj ponovo izade i zatraži da učesnici slože kocke na drugačiji način. I opet pogodi. Vještina se može ponoviti nekoliko puta.

Pogađanje je zaista lako, ali će se teško ko dosjetiti u čemu je stvar. Znamo da donja i gornja strana kocke čine zbir od 7 tačkica, odnosno 21 na tri kocke. Dakle, ukupan broj tački na stranicama bit će 21 minus broj na trećoj gornjoj kocki. Dovoljan je zbog toga samo pogled voditelja na tu gornju stranu treće najviše kocke i broj tih tačkica odbijen od broja 21 daje pravi rezultat.

### Primjer

Neka je na gornjoj strani 5 tačkica, to znači da je na skrivenim stranama kocki 16 tačkica, tj.  $21 - 5$ .



# **SUGESTIJA BROJA POMOĆU DOMINA**

## **Pribor**

Domine, bilo tvorničke ili ručno izrađene od strane učesnika od ljepenke ili drveta.

## **Najava**

Odaberite jedan broj između 1 i 12. Uz pomoć domina tačno ću pogoditi koji ste broj odabrali i u sebi zamislili!

## **Postupak**

- najprije ću na stol složiti pločice domina, rasporedit ću ih u dugi niz, jednu do druge, licem okrenutim prema dole;
- sada neka neko zamisli jedan broj između 1 i 12 i kada se ja udaljim iz sobenika toliko pločica premjesti sa lijeve na desnu stranu;
- malo zatim voditelj se vraća stolu, pogleda domine, okreće jednu pločicu, a na njoj zbroj tačkica pokazuje upravo onaj broj koji je učesnik zamislio i odabrao u sebi.

## **Rezultat i objašnjenje**

Da bi uspio u ovom pogadanju voditelj treba na stol staviti 25 domina, dakle 3 manje od kompleta, a da to učesnici ne primjete. Zatim je bitnokako te pločice slaže na sto. Prvih 13 poreda od sredine na desno tako da im točkice čine zbir ovim redom: 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11 i 12; dok preostalih 12 dominasloži od sredine na lijevo proizvoljnim, slobodnim poretkom. Bolje je tako pločice složiti prije izvedbe, a ako se to čini pred učesnicima, treba što neprimjetnije postići opisani poredak.

Trinaesta pločica, dakle srednja u nizu, uvjek kazuje broj koji je učesnik odabrao, jednostavno što je toliko pločica premjestio sa lijeve na desnu stranu! Zato voditelj okreće baš tu srednju dominu i pokazuje je svima.

Za ponovno pogadanje treba ranije prebačene domine sa desne vratiti na lijevu stranu.

## KOJI JE DOMINO UZET?

### Pribor

Komplet od 28 domina, papir i olovka.

### Najava

Neka neko iz ove hrpe uzme jednu dominu, a ja će uz pomoć malog računa pogoditi koja je to domina, koliko ima tačkica na svojoj prvoj polovici, a koliko na svojoj drugoj polovici.

### Postupak

- učesnik prilazi stolu i uzima jednu dominu;
- ne gledajući u ostale domine, voditelj zamoli pionira da načini slijedeće računske operacije:
  - neka broj tačkica sa prve polovice domine pomnoži sa 2;
  - neka ovom umnošku doda broj ... (koji odredi voditelj);
  - sve skupa neka pomnoži sa 5;
  - umnošku neka pribroji broj tačkica sa druge polovine domine;
  - rezultat neka saopšti voditelju.

### Rezultat i objašnjenje

Napamet ili na papiru voditelj izračuna ovo: od saopštenog rezultata oduzme 5 puta umnožen onaj broj koji je voditelj rekao učesniku. Preostali rezultat sa dvije cifre kazuje broj tačkica na prvoj i na drugoj polovini domine koju je izabrao učesnik.

### Primjer

Učesnik je izvukao dominu sa 6 i 5 tačkica. Radi ovako:  $6 \times 2 = 12$ ;  $12 + 4$  (to dodaje voditelj proizvoljno ali pamti) = 16;  $16 \times 5 = 80$ ;  $80 + 5 = 85$  i to saopštava. Voditelj:  $85 - 5 \times$  broj koji je dao, a to je u ovom slučaju 4, dakle  $85 - 20 = 65$ , odnosno to znači 6 i 5 tačkica na izabranoj pločici domina.

## TAČKICE NA UZETOM DOMINU

### Pribor

Komplet od 28 domina, papir i olovka.

### Najava

Između svih domina koje su na stolu neka nekoliko učesnika uzme po jednu, koju hoće dominu. Uz malo računanja ja ću pogoditi broj tačkica na svakoj uzetoj domini.

### Postupak

- domine su okrenute tačkicama prema dole,
- nekoliko učesnika uzima po jednu dominu,
- voditelj učesnicima zadaje slijedeći rad:
- jedan od dva broja koje pokazuje vaša pločica pomnožite sa 5,
- umnošku pribrojiti 7 i sve saberite,
- dobiveni rezultat pomnožite sa 2,
- umnošku dopišite brojku koju pokazuje druga polovica vaše izvučene domine pa saberite,
- pojedinačno mi recite rezultat koji ste dobili...

### Rezultat i objašnjenje

Voditelj može učesniku saopštiti koju je dominu izvukao, odnosno koliko na njoj ima tačkica, ako od rezultata kojeg mu saopšti učesnik oduzme 14. U dvocifrenom broju prva cifra će pokazivati broj tačkica na jednoj polovini domine, a druga broj tačkica na drugoj polovini domine.

### Primjer

Učesnik je uzeo dominu sa brojkama 6 i 4. Radi ovako:  $6 \times 5 = 30$ ;  $30 + 7 = 37$ ;  $37 \times 2 = 74$ ;  $74 + 4 = 78$  i to saopšti. Voditelj u sebi  $78 - 14 = 64$ , odnosno to znači 6 i 4 i to saopštava kao odgovor začuđenom učesniku.

## **PAR - NEPAR**

### **Pribor**

Iz ljepenke izrađene kartice veličine 6 x 10 cm, ukupno 20 komada, u svakoj upisano ime ( 10 muških i 10 ženskih imena).

### **Najava**

Pozivom učesnika, koji to želi, da iz ove gomile uzme kartica koliko želi, a ja ču "vaganjem" u ruci ustanoviti da li je u uzetom kupu paran ili neparan broj kartica.

### **Postupak**

- učesnik prilazi hrpi kartica, uzima jednom rukom izvjestan broj, koliko zahvati proizvoljno i te kartice daje voditelju;
- voditelj uzima u ruke podignute kartice, kao da ih važe i brzo objavljuje da je u toj gomili paran ili neparan broj kartica.

### **Objašnjenje**

Mnogi će učesnici pomisliti da voditelj ima tako istančan osjećaj za težinu da može osjetiti razliku tek od jedne kartice. Znatiželjnici će ubrzo pristupiti prebrojavanju kartica. I uvjerit će se da je voditelj i ovoga puta pogodio.

Takva perciznost postiže se zapravo malim lukavstvom. Na karticama se nalaze upisana imena, ali prije izvedbe voditelj tako poreda da naizmjениčno bude jedno muško pa jedno žensko ime. Pritom za njega uslovno, muško ime označava nepar, a žensko par.

Još je bitno slijedeće: treba znati da li je najdonja kartica sa muškim ili ženskim imenom, tj. parna ili neparna, a kada učesnik podigne koliko je htio kartica, voditelj mora neopazice pogledati donju karticu tog podignutog kupa. Iz toga izvodi zaključak: ako je podignuta kartica iste vrste kao i najdonja kartica na stolu, u podignutom kupu je paran broj kartica, a ako je podignuta kartica druge vrste nego najdonja na stolu ( recimo, prva je parna, druga je neparna) u podignutom kupu se nalazi neparan broj kartica.

## ZNAM ŠTA PIŠE NA KARTICI

### Pribor

Iz čvrste ljepenke izreže se 20 kartica, koje imaju osnovicu 10 cm, a visinu 15 cm. Na svaku karticu debljim flomasterom upiše se muško ili žensko ime, eventualno imena učesnika kojima će se izvoditi vještina pogađanja.

### Najava

Neko od vas će promiješati ove kartice, a ja ću ne gledajući tačno pogadati koje je ime na njima! Brzo ćete se u to uvjeriti!

### Postupak

- voda preuzima kartice od učesnika koji ih je promiješao i sa karticama čini nekoliko kretnji kao da se koncretiše na pogađanje i pokazuje prvu karticu, objašnjavajući da je na njoj napisano to i to ime, koje svi vide i da će od slijedeće kartice početi on pogađati;
- stavlja kartice iza sebe, na leđa i zatim jednom rukom kartice izdiže iznad svoje glave i ispred sebe, pokazujući lice kartice učesnicima i izgovarajući ime koje je na njoj napisano;
- iste radnje ponavlja svaki put, sve dok to želi, ili dok ima kartica i uvjek, iako ih nevidi, tačno pogodi šta na njima piše.

### Objašnjenje

Ovdje se kao i u mnogim drugim slučajevima kod pogadanja, radi o spretnosti i lukavstvu. Kod preuzimanja kartica voditelj u jednom trenutku sa njima zađe za svoja leđa i iza njih okrene prvu karticu na leđa ostalima. Tu karticu pokaže svima, na njoj kao objašnjava što će se događati i pri tome baci pogled na kartice koje su ispred njega u ruci, pročita ime koje je okrenuto prema njemu, zađe rukama za leđa, i tu karticu stavi ispred sviju, to pokaže učesnicim ai izgovori ime, a pri tome već gleda slijedeću karticu, koju će opet istim pokretima staviti naprijed i tako redom dok želi.

Umjesto muških i ženskih imena, na kartice se mogu napisati brojevi, nazivi gradova, životinja, cvijeća i slično. Još veći efekat na istom principu voditelj može postići ako učesnicima pruži prazne kartice, na koje će oni sami upisati riječi koje će voditelj kasnije sve redom pogoditi.

## **MUŠKO ILI ŽENSKO IME**

### **Pribor**

Precizno izrađene kartice veličine 6 x 10 cm, 24 komada, upisana ženska i muška imena (svakih po 12).

### **Najava**

Na ovim su karticama upisana muška i ženska imena. Mogu postići da jednim udarcem šake iz ove gomile izbacim sve kartice koje imaju muška imena (drugi put:ženska imena)! Ostala polovina će mi ostati u ruci. Možete provjeriti i jednu i drugu gomilu sa karticama.

### **Postupak**

- voditelj miješa kartice pred učesnicima kako bi završni efekat bio što uvjerljiviji,
- sve kartice drži u lijevoj ruci, desnom jako zamahne po gornjoj strani kartica i mnoge popadaju a druge ostanu u ruci,
- učesnici podižu popadale kartice i uvjere se da su na njima upisana samo muška (ili samo ženska) imena;
- preostale kartice iz ruke voditelj daje takode učesnicima da provjere da su ostala imena samo drugog pola.

### **Objašnjenje**

Neophodna je precizna izrada takvih kartica. One na prvi pogled izgledaju iste, ali nisu. Kod rezanja kartice sa muškim imenima se odrežu po dužini za liniju uže od kartica sa ženskim imenima, a ove se odrežu po visini za liniju uže od kartica sa muškim imenima. Još je važno odakle dolaze udarac šakom voditelja u kartice: jednom će to biti odozgo prema dole, a drugi put će udariti sa strane u položene kartice i ispadat će samo jedna vrsta, jedna polovina istorodnih kartica.

## **SVAKA JE DRUGA DOBRA**

### **Pribor**

Trebamo 10 kartica veličine 6 x 10 cm. Na svakoj se upiše po jedan broj od 1 do 10. Ako se učesnicima svidi ova vještina, neka svaki za sebe napravi mali komplet ovakvih kartica.

### **Najava**

Imam deset kartica sa brojevima od 1 do 10. Tako će ih složiti da se, tek kada bacam svaku drugu na stol redaju brojevi od 1 do 10!.

### **Postupak**

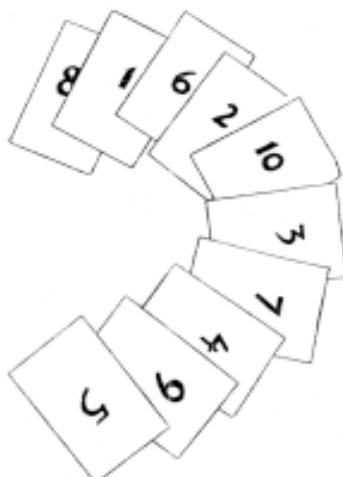
- voditelj drži kartice u lijevoj ruci, sa brojevima okrenutim prema dole da nisu vidljivi;
- uzima gornju kartu i stavlja je ispod svih odozdo, zatim uzme opet najgornju i stavi je na stol, brojkom okrenutom prema gore: pokazuje da je to kartica sa brojkom 1;
- naizmjenično čini uvjek iste radnje, najgornju uzima i stavlja u gomilu ispod svih, a slijedeću gornju baca na stol sa brojkom okrenutom prema gore;
- ako dobro radi, a to je cilj ove vještine, na stolu se nižu jedna do druge kartice sa brojevima od 1 do 10.

### **Objašnjenje**

Potrebna je posebna vježba i vještina u prethodnom slaganju kartica, kako bi se mogao ispuniti zahtjev da svaka druga izbačena karta na stol predstavlja redni broj od 1 do 10.

Karte treba složiti licem okrenutim prema dole, tako da je najgornja karta sa brojem 8. Ispod nje je broj 1, zatim su redom: 6,2,10,3,7,4,9 i 5 kao najdonja.

Izvedba počinje tako da voditelj uzima najgornju (8) stavi je ispod svih ostalih ( ispod 5 ), a slijedeću gornju (1) baca na stol i tako čini redom do kraja, stavljajući jednu pod ostale a drugu na stol.



## FANTASTIČAN NJUH

### Pribor

Pet kovanih novčića od 1KM ( ili bilo koje druge vrijednosti) i list papira.

### Najava

Na stolu se nalazi pet novčića od 1 marke. Ne gledajući, mogu po mirisu ruke bilo koga od vas pogoditi koji će novčić uzeti i držati ga u ruci nekoliko sekundi.

### Postupak

- voditelj stavlja na stol pet novčića, u proizvoljnom rasporedu, sa razmakom od nekoliko centimetara među njima;
- učesnik uzima jedan novčić u šaku, a ostale pokriva listom papira;
- voditelj moli učesnika da novčić što čvršće stisne u šaci i broji do 10, a zatim da novčić stavi ispod lista papira među ostale. Ako želi, može sve novčice promiješati, zamijeniti im mjesta i pokriti papirom ali pri tom mora zapamtiti gdje je onaj što ga je držao u ruci;
- voditelj dolazi, pomiriše dlan učesnika koji je držao novčić, a zatim prilazi stolu, otkriva papir i nosom ide od novčića do novčića, pa prstom pokaže upravo na onaj, kojeg je pionir imao u ruci.

### Objašnjenje

Radi se o jednostavnom i lukavo primjenjenom pravilu fizike. Novčić koji je učesnik držao i stiskao u ruci topliji je od ostalih na stolu, a vrh nosa je tako osjetljiv na toplotu da će odmah osjetiti tu razliku. Uvjerite se!

Da bi dao još veći značaj ovom pogadanju, svom "fantastičnom" njuhu, voditelj usput priča, čini posebne pokrete, dva puta miriše dlan i novčice, pravi se da mu je ovog puta bilo izuzetno teško, kao da neće moći pogoditi itd. Izvedbu može ponoviti više puta, ali u razmacima, da bi se u međuvremenu novčići na stolu ili u džepu "ohladili".

## **POGAĐANJE ZAVEZANIH OČIJU**

### **Pribor**

Na stolu se nalaze: nož, čaša, žlica, bočica, viljuška, spojnica i nalivpero. Potrebna je još olovka, ili mali drveni štapić, te marama za vezanje očiju.

### **Najava**

Na stolu su razni predmeti. Neka svaki učesnik uzme po jedan, koji želi. Ja to neću gledati i zavezanih očiju će pogoditi u koga je koji predmet!

### **Postupak**

- voditelju se vežu oči i on staje malo dalje od stola,
- učesnici uzimaju po predmet,
- sada voditelj zamoli jednog učesnika da zatvori i on oči i čvrsto misli na predmet koji je uzeo.

Da tvoja koncentracija na predmet bude potpuna, uzmi olovku (štapić) i njome udaraj po stolu, uz sricanje u sebi glasova (slova) tog predmeta. To ponovi tri puta.

- voditelj nakon toga odmah kazuje koji predmet ima učesnik,
- isto se ponavlja sa svakim učesnikom koji je uzeo predmet sa stola.

### **Objašnjenje**

Da pogodi, voditelj mora pažljivo slušati udaranje olovkom. Naime, kucanjem učesnik u stvari kazuje naziv predmeta: udara po stolu toliko puta koliko predmet ima slova. A to radi tripot da bi se prikrio ovaj mali trik. Voditelj broji otkucaje i glasno izgovara ime tog predmeta.

Razumljivo, potrebni su predmeti koji će uvijek imati drugi broj slova. U našem primjeru to je zastupljeno: nož = 0; čaša = 4; žlica = 5; bočica = 6; viljuška = 7; spojnica = 8; nalivpero = 9. Po istom principu mogu se odabrat drugi predmeti.

## **TAJNA U KOVERTI**

### **Pribor**

Pripremite toliko listova papira i koverti koliko će učesnika sudjelovati.Neka svaki učesnik ima olovku.

### **Najava**

Mogu tačno pogoditi šta će koji od vas napisati na listu papira!Možete pisati šta god želite, a radi sigurnosti stavite papir u kovertu i dobro je zaliđepite.

### **Postupak**

- voditelj da svakom učesniku papir i olovku,
- predloži da svaki učesnik napiše samo jednu riječ, ili veoma kratku rečenicu kako bi za početak bilo što jednostavnije,
- zatvorene koverte učesnici predaju voditelju na sto,
- voditelj uzima prvu kovertu, stavlja je na čelo ili čini slične pokrete, kao da duboko razmišlja, a onda pred svima kaže riječ koja je napisana u koverti.

Javlja se učesnik koji je tu riječ napisao:

- da se osvjedoči da je "pogodio" otvara kovertu i još jednom potvrđuje ispravnost svog odgovora, pa taj papir stavlja na stranu i uzima drugu kovertu i tako redom čini sve dok ima koverti.Na veliko iznenađenje učesnici potvrđuju da su baš to napisali.

### **Objašnjenje**

Da pogadanje uspije, voditelj mora:

- prije izvedbe dogovoriti se sa jednim učesnikom koju će riječ napisati, tu kovertu prilikom skupljanja staviti najdonju,
- za prvo pogadanje digne najgornju kovertu, a kaže riječ koju je dogovorio sa učesnikom, kod tobožnjeg provjeravanja ustvari pročita novu riječ koju će reći uz drugu kovertu. Tako čitajući unaprijed, voditelj će moći pogoditi sve napisane riječi u ovoj maloj igri, zasnovanoj na dosjetljivosti.

Postoji i varijantapogađanja bez dogovora sa pomoćnikom. Držeći u ruci prvu kovertu, voditelj "pročita" neku neobičnu, nezgodnu ili delikatnu riječ i zamoli da se javi tko je to napisao, a kako se нико ne javi, otvori kovertu, još jedan puta to provjeri ( i tada pročita stvarno napisanu riječ), odbaci kovertu i pogadanje teče dalje kako je već opisano.

## **PAMETNA OLOVKA**

### **Pribor**

Olovka i 12 kvadratića iz ljepenke 10 x 10 cm, na svakom je upisan broj 1 do 12.

### **Najava**

Ova moja olovka je izuzetno pametna. Na ovim kvadratićima je upisan po jedan broj od 1 do 12. Vi izaberite jedan od tih brojeva, a ja ću uz pomoć pametne olovke pogoditi na koji ste se to broj odlučili!

### **Postupak**

- voditelj poreda kvadratiće u krug na stolu, rasporedom brojki kao na satu, ali brojke okrene prema dole. Dok to čini, neka govori nešto drugo, da odvrti pažnju učesnika od načina rasporeda ovih kvadratića;
- poziva učesnika i zamoli da izabere jedan broj između 1 i 12 i onda mu kaže: ja ću sada sa mojoj pametnom olovkom doticati ove kvadratiće, a ti na svaki udarac u sebi broji, počevši od tvog odabranog broj pa do 20 i tada mi reci "Stop!";
- na "Stop!" voditelj okreće kvadratić na kojem se zatekla olovka u tom času: na kvadratiću je brojka koju je izabrao učesnik.

### **Objašnjenje**

Da voditelj uspije mora raditi slijedeće:

- olovkom udara bez nekog reda po bilo kom kvadratiću, ali u sebi broji osam takvih lutajućih udaraca;
- zatim nastavlja udaranje olovkom, ali sada po redu i to od kvadratića broj 12, pa u suprotnom smijeru od kretanja kazaljke na satu;
- kada čuje "Stop!" prestaje kucati olovkom i tu karticu okreće učesniku.

### **Primjer**

Učesnik je izabrao broj 11. Na voditeljeve udarce olovkom učesnik u sebi broji: polazi od svog broja pa do 20 i to: 11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 i kaže "Stop!". Voditelj za to vrijeme čini osam lutajućih udaraca i kod devetog pokaže na brojku 12, zatim udari 11, a tada začuje "Stop!", što je znak da tu karticu treba okrenuti i pokazati učesniku.

## VRHUNAC POGAĐANJA

### Pribor

10 kartica, veličine po volji, recimo 6 x 10 cm, sa upisanim brojevima 1 do 10.

### Najava

Uz pomoć ovih kartica mogu pogoditi bilo koji broj, koji u sebi zamisli neko od vas!

### Postupak

- voditelj poslaže na stol u jedan vodoravni red svih deset kartica okrenutih prema dole da se ne vide brojke;
- pozove učesnika da izabere u sebi bilo koji broj od 1 do 10;
- zamoli učesnika da sa lijeve strane prebací na desnu stranu toliko kartica koliko označava broj koji je zamislio ( kartice se prebacuju jedna po jedna i redom sa lijeve na desnu stranu u isti red);
- za to vrijeme voditelj se nešto udalji, da ne gleda, a kada se vrati, pažljivo pogleda kartice i odjednom okreće jednu - na njoj piše baš onaj broj koji je učesnik zamisli!

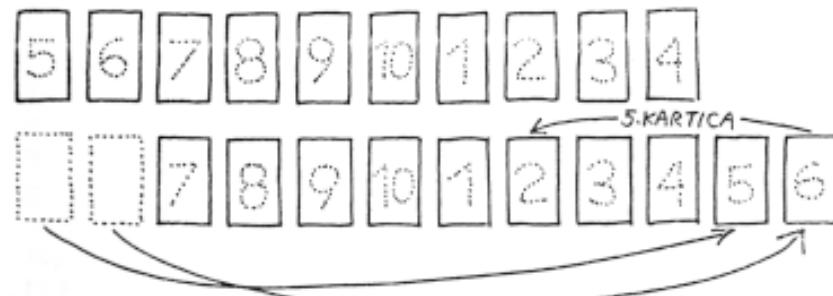
### Objašnjenje

Kartice se slažu na stol obvezno ovim redom, gledajući sa lijeva na desno: 5,6,7,8,9,10,1,2,3,4, pa se okrenu da se ne vide te brojke, ali se zapamti da je krajnja desna brojka 4.

Učesnik je zamislio npr. broj 2. Prebacuje dvije kartice sa lijeve na desnu stranu, pa će se zamišljeni broj 2 nalaziti napisan na petoj kartici, gledano sa desna na lijevo. Slijedeći zamišljeni broj nakon prebacivanja toliko kartica nalazit će se na mjestu koje označava zbir broja sa prethodne kartice (2) i rednog broja mjesta te kartice (5), znači  $2 + 5 = 7$ , na sedmoj kartici po redu, gledano sa lijeva na desno.

Na isti način se može i unaprijed reći mjesto kartice sa brojem koji je učesnik tek zamislio. Jednostavno, a ostavlja snažan utisak.

Pogađanje se na isti način može ponoviti još željeni broj puta, a kao vrhunac pogađanja voditelj najavi da će unaprijed napisati mjesto kartice na kojoj će se nalaziti upravo zapisan onaj broj, kojeg izviđač bude tek zamislio.



## **PRENOŠENJE MISLI**

### **Pribor**

Ručni sat, kapa, lopta, olovka, brisalo, sijalica, iskaznica, marama.

### **Najava**

Moj pomoćnik pokazat će vam pojedine predmete koje ovdje vidite na stolu, a ja ću iako zavezanih očiju, ipak tačno pogoditi koji je predmet pokazan!

### **Postupak**

- učesnik-pomoćnik uzima predmet, pokazuje ga ostalim učesnicima i onda glasno pita voditelja koji je to predmet;
- voditelj zavezanih očiju odgovara i to tačno,
- na isti način tok se ponavlja sve dok ima predmeta na stolu.

### **Objašnjenje**

Da bi ova pogadanja uspjela potrebna su tri uslova:

- da se voditelj i pomoćnik prethodno dogovore,
- da se predmeti koji će se pokazivati posebno odabrani po principu da naziv svakoga ima za jedno slovo više od prethodnoga,
- pomoćnik postavlja pitanja tako da upitni dio ima upravo onoliko riječi koliko predmet ima slova.

Ostalo je jasno. Samo tako pogadač može zavezanih očiju "dešifrirati" o kojem je predmetu riječ. Jedan od mogućih prijedloga za izbor predmeta i za šifre-pitanja može biti i ovo:

#### **Predmet**

Broj	Znaš li naziv ovog predmeta?
Slova	Olovka
Broj riječi u pitanju	6
Sat	Možeš li pogoditi šta je ovo?
3	Brisalo
Šta je ovo?	7
Kapa	Reci naziv predmeta koji držim u ruci?
4	Sijalica
Reci šta je ovo?	8
Lopta	Hoćeš li pogoditi kako se zove ovaj predmet?
5	Iskaznica
	9
	Molim te, kaži glasno pred svima, šta je to?

Dakako, mogu se izabrati drugi predmeti i dogоворити другачија пitanja, ali na opisanom principu.



# RAČUNSKE POSLASTICE





1.

**ZADATAK:** Dva kolača se mogu kupiti za 5 eura.

**PITANJE:** Koliko kolača se može kupiti za 75 eura?

2.

**ZADATAK:** Na jednom rođendanu bilo je 11 osoba.

Svaki je se jednom rukovao sa svakim.

**PITANJE:** Koliko je ukupno bilo rukovanja?

3.

**ZADATAK:** Boca sa čepom košta 11 eura.

Sama boca, međutim košta 10 eura više nego čep.

**PITANJE:** Koliko košta boca a koliko čep?

4.

**ZADATAK:** Seljak ima zajedno 19 pilića i kunića.

Pilići i kunići imaju ukupno 60 nogu.

**PITANJE:** Koliko pilića a koliko kunića ima ovaj seljak?

5.

**ZADATAK:** Trebalo bi broj 12 razdijeliti na dva jednakaka dijela,  
ali tako da dobijemo dvije sedmice.

**PITANJE:** Kako je to moguće?

6.

**ZADATAK:** Profesor Džemiđić odluči da više ne puši.

Izračunao je da prvu trećinu svoga života uopšte nije pušio,  
da je polovinu od njegovih sadašnjih godina pušio samo  
cigaretе, a zadnjih deset godina pušio je na lulu.

**PITANJE:** Koliko godina ima profesor Džemiđić?

7.

**ZADATAK:** Seljak pokosi livadu površine  $10 \times 10$  metara za četiri sata.

**PITANJE:** Koliko će trebati vremena da pokosi livadu  
površine  $5 \times 5$  metara?

8.

**ZADATAK:** Deda Vlado u svom dvorištu ima piliće i zečeve.

Pilići i zečevi imaju zajedno 39 glava i 102 noge.

**PITANJE:** Koliko deda Vlado ima pilića, a koliko zečeva?

**9.**

**ZADATAK:** Treba napisati sve brojeve od 1 do 100.

**PITANJE:** Koliko će se puta u tom slučaju napisati brojka 9?

**10.**

**ZADATAK:** Na utakmicu su pošli: dva oca, djed, dva sina i unuk.

**PITANJE:** Koliko je ljudi zapravo pošlo na utakmicu?

**11.**

**ZADATAK:**  $(C+C+C+C) \times C = 100$ .

**PITANJE:** Koji broj predstavlja C?

**12.**

**ZADATAK:** Seljak ima više ovaca nego kokoši.

Kada zbroji glave i noge ovaca i kokoši dobiva zbir 89.

**PITANJE:** Koliko taj seljak ima ovaca, a koliko kokoši?

**13.**

**ZADATAK:** Pretpostavite da imate jednu kutiju u kojoj se nalazi 5 kutija, a u svakoj od njih po 2 kutije.

**PITANJE:** Koliko bi imali kutija ukupno?

**14.**

**ZADATAK:** Ivan se rodio na Novu godinu, a njegov najbolji prijatelj je tri dana mlađi od Ivana.

**PITANJE:** Kojeg datuma se rodio Ivanov prijatelj?

**15.**

**ZADATAK:** Pred vama su dvije posude za mljeko.

U obadvije stane četiri i pol litre mljeka.

U veću posudu stane pet puta više mljeka nego u manju.

**PITANJE:** Koliko mljeka stane u veću, a koliko u manju posudu?

**16.**

**ZADATAK:** Jedan broj pomnožen sam sa sobom daje dvocifren broj.

Zbroj cifara tog dvocifrenog broja jednak je traženom broju.

**PITANJE:** Koji je to broj?

**17.**

**ZADATAK:** Na dvorištu stoji roda na jednoj nozi,

okolo su kokoši i zečevi. Svih zajedno je 25.

Moglo bi se reći da svako od njih dotiče zemlju  
u prosjeku sa tri noge.

**PITANJE:** Recite koliko kokoši i zečeva ima u dvorištu?

**18.**

**ZADATAK:** porodica Vuković ima petoro djece.

Zovu se: Ana, Andrija, Milan, Mihajlo i Petar.

Prosjek godina sinova je 7, a prosjek godina svih petero daje 6.

**PITANJE:** Koliko godina ima Ana?

**19.**

**ZADATAK:** Četvrtina nekog broja manja je za 1 od trećine tog broja.

**PITANJE:** Koji je to broj?

**20.**

**ZADATAK:** Postoje neki brojevi koji postaju veći kada im se oduzme 1.

**PITANJE:** Koji su to brojevi?

**21.**

**ZADATAK:** U košari su zajedno praščići i pilići.

Ima 4 glave, a 12 nogu.

**PITANJE:** Koliko je u košari praščića, a koliko pilića?

**22.**

**ZADATAK:** Na nebnu lete dva jata ptica. Prvo jato kaže drugom:

"Dajte nam jednu pticu i bit će nas duplo više od vas".

Drugo jato odgovara "Dajte vi nama jednu pticu pa će nas biti isto!".

**PITANJE:** Koliko u jatima ima ptica?

## RJEŠENJA ZADATAKA

1. ODGOVOR: 30 kolača
2. ODGOVOR: Ukupno je bilo 55 rukovanja.
3. ODGOVOR: Boca stoji 10,50 eura; a čep stoji 0,50 eura.
4. ODGOVOR: Seljak ima 8 pilića (16 nogu) i 11 kunića (44 noge), odnosno zajedno 60 nogu.
5. ODGOVOR: Moguće je ako se upotrijebi rimska brojka dvanaest (XII).
6. ODGOVOR: Profesor Džemiđić ima 60 godina: prvih 20 godina nije uopšte pušio, 30 godina je pušio cigarete, a zadnjih 10 godina lulu.
7. ODGOVOR: Trebat će mu tačno sat vremena.
8. ODGOVOR: Deda Vlado ima 27 pilića i 12 zečeva, jer je njihov broj  $27 \times 2 = 54$  i  $12 \times 4 = 48$  daje 102 noge.
9. ODGOVOR: U pisanju brojeva od 1 do 100, brojka 9 će biti napisana ravno 20 puta.
10. ODGOVOR: Tri - djed, njegov sin i unuk.
11. ODGOVOR: C je brojka 5.
12. ODGOVOR: Seljak ima 13 ovaca i 8 kokoši ( $13 \times 5 = 65$  i  $8 \times 3 = 24$ ), zajedno 89.
13. ODGOVOR: Imali bi 16 kutija, a ne 11, kako bi se neko u brzini mogao preračunati.
14. ODGOVOR: Ivanov prijatelj je rođen 4. Januara, a ne 27. Decembra, kako se u prvi tren pomisli.
15. ODGOVOR: Uveću posudu stane 3,75 litre mlijeka, a u manju 0,75 litara mlijeka.
16. ODGOVOR: To je broj 9.
17. ODGOVOR: Seljak ima 11 kokoši i 13 zečeva jer  $11+13+1$  (roda)=25; a  $11 \times 2 = 22$ ;  $13 \times 4 = 52$ , znači  $22+52+1$ (roda)=75, što je u prosjeku zaista po 3 noge.
18. ODGOVOR: Ana ima dvije godine.
19. ODGOVOR: To je broj 12.
20. ODGOVOR: To su rimski brojevi IV i IX.
21. ODGOVOR: U košari ima 2 praščića i 2 pileteta.
22. ODGOVOR: U jednom jatu ima 7, a u drugom 5 ptica.

# PRIČE ZA OŠTROUMNE





## **VOŽNJA LIFTOM**

### **Slušajte pažljivo!**

Poznajete li Kenu? To vam je onaj malešni nestáško. Poznaje ga svaki stanovnik grada. Uvijek taj napravi neku zgodu ili nezgodu, pa se o tome priča i priča.

Ali baš jučer Saša je otkrio sasvim slučajno malu tajnu našeg Kene. Tajnu, i još više, njegovu nevolju koju nije htio nikome povjeriti.

Keno naime stanuje u novogradnji i to čak na 21. spratu. Silazi on na ulicu i vraća se u stan tokom dana barem deset puta. Voli se, osim svega, voziti liftom, to je baš ugodno. Ali tu i jeste njegov problem. Mnogi su mislili da Keno ide pješke jer su ga vidjeli kako uspuhan prilazi svom stanu. Tada su uz pomoć Saše ustanovili: naš keno se vozi do 17. Sprata, a onda se pješice penje do 21. sprata. I tako svakog dana kada se vozi sam. Saša i ostali su dugo razmišljali: zašto keno izlazi na 17. spratu? Što li tamo ima? Ko ga to privlači? Da li nešto smjera? Šta li će opet smisliti? Zašto, zašto, zašto na 17. spratu, a ne na 21.?

I kao što rekosmo Kenin prijatelj Saša jučer je ipak, iako sasvim slučajno, ali nepogrešivo otkrio Keninu tajnu.

### **Pitanje:**

Šta je to otkrio Saša, odnosno zašto je Keno izlazio na 17 spratu, a ne na 21.?

### **Odgovor:**

Naš Keno je još toliko mali da kad se sam vozi u liftu nije mogao dosegnuti do dugmeta za 21 sprat, već samo do 17-tog.

## **BRZI I PUTNIČKI VOZ**

### **Slušajte pažljivo!**

Ovo nije priča već jedan od računskih zadataka. Samir i Edin su dugo razmišljali, sabirali, oduzimali, množili i nikako da riješe problem. Pokušajte im pomoći.

### **Evo problema:**

Brzi voz kreće iz Zagreba za Beograd u 5,40 ujutro. Vazi brzinom 90 km na sat. Putnički voz kreće iz Beograda za Zagreb u 6,40 sati ujutro. Vazi brzinom 45 km na sat. Zagreb i Beograd su udaljeni 435 kilometara. Tu su svi podaci a sada saslušajte pitanje:

**Pitanje:**

Kada se oba voza, brzi i putnički, sretnu u izvjesnoj stanici koji će biti bliže Zagrebu: brzi ili putnički voz?

**Odgovor:**

U tom trenutku i brzi i putnički voz će biti podjednako udaljeni od Zagreba. Sve ostalo: vrijeme, kilometri i brzina su tu samo da ometaju ili zbrunjuju u traženju jednostavnog odgovora, do kojeg se mora doći izlučivanjem bitnih činjenica i logičkim rasuđivanjem.

**DA LI JE BRANKO IMAO PRAVO?****Slušajte pažljivo!**

Neki poslovan čovjek (nazovimo ga Branko) dobivao je dnevno mnogo pisma. Sva pisma stizala su njegovoj kući. Radi toga postavi on na ulaznim vratima jedan poveći poštanski sanduk.

U ljeto spremi se Branko na godišnji odmor i dogovori se sa svojim bratom, koji je živjeo u istom stanu da mu redovno šalje poštu u odmaralište. Prošlo je deset dana ali od brata ne stiže nikakva pošta. Slučajno je neki Brankov drug putovao nazad i po njemu ponovo poruči bratu da mu šalje pisma.

Kad je brat primio poruku sjedne i napiše pismo, kojim javi Branku da mu je zaboravio ostaviti ključ od poštanskog sandučića i da mu radi toga ne šalje poštu.

Primivši bratovo pismo branko odgovori pismom slijedećeg sadržaja:

"Dragi brate Amire! Izvini, nisi kriv, ja sam ti zaboravio reći gdje leži ključ. On se nalazi na ormaru u mojoj sobi ispod sata. Uzmi ga i od sada šalji redovno poštu."

Prošlo je i drugih 15 dana a pošti ni traga... Branko se razljeti i krene kući. Došavši kući izgrdi svog brata i odluči da sa njim više ne govori.

**Pitanje:**

Da li je Branko pravilno postupio ? Zbog čega?

**Odgovor:**

Branko nije postupio pravilno. Pismo koje je pisao bratu, u kojem mujavlja gdje je ključ poštanskog sanduka, također je završilo u sanduku, a do njega brat nije mogao doći.

## **KAKO JE IVO ZNAO DA PERO IZMIŠLJA?**

### **Slušajte pažljivo!**

Sastala se dva prijatelja i pričaju razne dogodovštine iz svoje službe. Ivo je bio strojovođa, a Pero vojnik. Kada je Ivo završio priču o tome kako je izbjegao sudar, otpočeo je Pero:

"Bio sam ti ja jednom na straži kod barutane. Taman dođe vrijeme da me smijene, kad prema barutani leti neka roda nosećigranu za svoje gnijezdo. Grana je bila zapaljena. Roda sjedne na dimnjak i stavi tamo upaljenu granu. Ja se popnem na krov i skinem je kad..."

Ivo ga prekine "Pero, to ti je najčistija izmišljotina!"

### **Pitanje:**

Kako je Ivo znao da Pero izmišlja?

### **Odgovor:**

U barutanama se ne smije ložiti vatru, nema peći, pa samim tim nema ni dimnjaka.

## **ŠTA PRVO UPALITI**

### **Slušajte pažljivo!**

Ispričat će vam malu zgodu koja mi se sinoć dogodila. Bio sam u neudomici šta da radim. Baš me zanima kako bi ste mi vi pomogli u takvom slučaju.

Vratio sam se kući dosta kasno. Putem je padaо snijeg i puhaо vjetar, pa mi je bilo hladno. Bio sam prilično umoran i gladan.

Kada sam naišao na kućna vrata i otključao ih, čekalo me novo iznenadenje: pružio sam ruku da upalim svjetlo, ali sijalice se nije upalila. Ostao sam u mraku.

Mašim se rukom za džep i napijam kutiju šibica. Otvoram je, a na moje iznenadenje samo jedna šibica.

Šta da radim sa jednom šibicom? Želio sam upaliti svijeću; trebao sam upaliti drva u peći, da mi se soba zagrijje, a zbog nervoze želio sam da upalim cigaretu da se smirim. A imao sam kao što znate samo jednu šibicu.

### **Pitanje:**

Šta mislite, šta sam od svega najprije upalio?

### **Odgovor:**

Ni svijeću, ni peć, ni cigaretu. Prvo sam upalio šibicu.

## **TRKA BICIKLA**

### **Slušajte pažljivo!**

Na nekom javnom takmičenju učestvovali su i mali biciklisti. Svi su nastojali da što prije stignu do cilja i zauzmu bolje mjesto. Pred kraj takmičenja organizatori su pozvali dvojicu učesnika, koji žele učestvovati u specijalnoj utrci. Odmah se prijavili Adis i Adnan sa svojim biciklima. Organizatori su objavili: U ovoj neobičnoj trci, od starta do spomenika i nazad, pobjednik će biti onaj čiji bicikl kasnije stigne na cilj. Naravno, Adis i Adnan su time stavljeni u neobičan položaj. Umjesto trke u brzini, mislili su, eto trke u sporosti. Razmišljali su kako da izvedu to takmičenje, odnosno kako da svaki osvoji naziv pobjednika.

Među publikom se nalazio i njihov prijatelj Mladen. On im priđe i nešto šapne na uho. Obojici takmičara odjednom zasjaše oči, nasmijaše se, zgrabiše bicikle i u najvećoj brzini poletješe prema cilju. I organizatori i gledaoci nađoše se u čudu. Šta se to dogodilo?

#### **Pitanje:**

Kakav je savjet Adnanu i Adisu dao prijatelj Mladen?

#### **Odgovor:**

Savjetovao im je da zamijene bicikle i da tako tuđim biciklom svaki nastoji što prije stići na cilj, jer je pobjednik onaj čije BICIKLO kasnije stigne na cilj.

## **LOVAC U ŠUMI**

### **Slušajte pažljivo!**

Svake nedelje rano ujutro ide lovac Marko u šumu da lovi divljač. Lijepo opremljen, sa zelenim šeširom na glavi, kožnom kabanicom, puškom o ramenu i visokim crnim čizmama, uvijek izaziva divljenje seoske dijece. Jedne nedelje, baš na ulazu u šumu, sretne Marka stara baka cecilija. U ruci je nosila oveću košaru.

Upita je Marko: -Bako što to nosiš u košari?

- Ah, ništa naročito sinko- odgovori cecilija - osim šest mačaka, a svaka od njih ima po šest mladih...

Prekidam priču da vam postavim pitanje.

#### **Pitanje:**

Šta mislite, koliko je pari nogu išlo u šumu?

**Odgovor:**

U šumu je išao samo jedan par nogu, samo lovac Marko, jer je stara cecilija zajedno sa mačkama i mačićima, išla iz šume.

**LOPOV JE UHVAĆEN****Slušajte pažljivo!**

U nekom pariškom hotelu smjestio se trgovачki putnik, koji je uza se imao veoma mnogo novaca i vrijednosnih papira.

Neki je prepredeni lopov saznao za to iste večeri i odlučio da odmah stupi u akciju. Kad je većina hotelskih gostiju bila na večeri ili u sali za ples, lopov se prikrade onoj sobi u kojoj je bio trgovачki putnik. Smislio je ovakav plan: za svaki slučaj pokucat će na vrata, pa ako se niko ne javi provaliti će u sobu, a ako se neko javi izvinit će se i produžiti hodnikom. Pokuca. - Uđite! - čuo se glas iz sobe. Ali lopov se odmah snašao: - oprostite, novi sam gost, pa sam promašio svoju sobu! -

Na te riječi lopovu pristupi policajac, koji je baš naišao u hodnik i video taj događaj. Priđe lopovu i uhapsi ga zbog pokušaja pljačke.

**Pitanje:**

Na temelju čega je policajac mogao zaključiti da je taj čovjek lopov?

**Odgovor:**

Zato, što se na vratima svoje sobe ne kuca.

**PLIMA I OSEKA****Slušajte pažljivo!**

Mornar sjedi na ljestvama, koje su spuštene niz trup njegova broda. On se nalazi na pretposljednjoj prečki, tik uz more. Razmak između prečaka je 50 cm. Malo zatim poče da nadolazi plima. Ona se inače u tom kraju podiže za 1,5 m.

**Pitanje:**

Da se ne bi našao u vodi, za koliko prečaka će se mornar morati popeti?

**Odgovor:**

Neće se uopšte morati penjati, jer će plima podizati čitav brod, zajedno sa njim i ljestvama na kojima sjedi.

## **IZBJEGNUTA NESREĆA**

### **Slušajte pažljivo!**

Ovo mi je ispričao Irfanov otac, koji je šofer:

- Jednog jutra vozio sam se od Mostara prema Tuzli. Trebalo je brzo stići na važan sastanak. Cesta je blistala na suncu. Put je bio ravan, a i meni ponešto monoton. počinjao je vruć i sparan dan i ja sam, malo po malo, počeo drijemati. A onda sam malo kasnije čak i zaspao. Pa ipak nije se dogodila nesreća. Auto je uza sve to što sam zaspao, i dalje išao ravno desnom stranom ceste.

### **Pitanje:**

Kako je moguće da auto nije sišao sa puta, ili da se nije sudario kada je šofer zaspao?

### **Odgovor:**

Nije se dogodila nikakva nesreće, jer je Irfanov otac, koji je i šofer i sve to ispričao, toga jutra sjedio odpozadi na sjedištu, a naprijed za upravljačem sjedio je njegov kolega, šofer tog automobila.

## **ČAMCEM PREKO RIJEKE**

### **Slušajte pažljivo!**

Priča koju ćeete sada čuti nije samo zanimljiva i zabavna, već vam može dobiti doći, ako se nađete u nekoj sličnoj prilici. Prošle nedelje bio je lijep sunčan dan i cijela porodica: otac, majka, sin i kćer, odluče da podu na izlet do obližnje rijeke. Tamo već nisu bili veoma dugo i kada su stigli čekalo ih je zaista malo iznenadenje: most preko rijeke bio je već toliko trošan i onesposobljen da se njime nije moglo preći bez opasnosti. A na dugoj obali rijeke nalazila se divna zelena livada koja je mamiла već svojim izgledom. Počeli su razmišljati kako da pređu na drugu stranu rijeke. Dobro bi im došla bilo kakva skela, a još bolje neki čamac. Razišli su se uz obalu i na veliku radost naišli na čamac. Bio je to zapravo mali čamac, kojim su se služila djeca iz susjedstva. Kad je otac pokušao sjesti u čamac, čamac je toliko odmah utonuo u vodu da u njega više niko nije mogao ući. Pokušala je i majka ali dogodilo se isto: i ona je već sama bila dovoljna i čamac nije mogao primiti veću težinu. Međutim, sin i kćer su oboje mogli sjesti u čamac a da nije tonuo.

Otac i majka su razočarano rekli da taj čamac ne može porodici poslužiti za prebacivanje na drugu obalu rijeke. Sin je nešto mislio i odjednom uzviknuo:

- Ipak postoji izlaz! Svi ćemo moći preći ovim čamcem preko rijeke, jer ću napraviti raspored i redoslijed prebacivanja.

### **Pitanje:**

Kako se čitava porodica prebacila na drugu obalu rijeke uz pomoć malog čamca?

### **Odgovor:**

Bilo je potrebno devet vožnji. Najprije su se preko rijeke prevezli sin i kćer. Zatim je sin dovezao čamac natrag i onda se na drugu stranu prebacila majka. Čamac je natrag dovezla kćer, ukrcao se i sin i prešli su na drugu stranu. Natrag je čamac dovezao sin, pa se na drugu obalu prebacio otac. Kćer je čamac dovezla natrag i zajedno sa bratom prebacila se ocu i majci.

## **VUK, KOZA I ZELJE**

### **Slušajte pažljivo!**

Ako vjerujemo priči, ona kaže da je neki seljak imao kožu, vuka i glavicu zelja. Seljak je bio u velikoj neprilici, jer je morao držati odvojeno kožu, vuka i glavicu zelja. Naime, moglo se dogoditi da vuk zgrabi kožu, ili da koza pojede zelje. Tu svu svoju imovinu seljak je morao prevesti preko rijeke. Na raspolaganju za to imao je samo jedan čamac, i to vlo malen, tako da odjednom nije mogao niti je smio prebaciti i vuka i kožu i zelje na drugu stranu rijeke. Sjeo je da razmišlja kako ih prevesti. Uzme li sa sobom vuka, ostat će koza samo sa glavicom zelja i pojesti je. Uzme li sa sobom zelje, još gore: vuk će pojesti kožu prije nego se on vrati po njih. Šta da radi?

### **Pitanje:**

Kako bi seljak ipak mogao čamcem kojeg ima na raspolaganju prevesti na drugu stranu rijeke vuka, kožu i glavicu zelja, seljaka i čamac i tim predmetima manipulirati sve dok ne nađu pravo rješenje?

### **Odgovor:**

Najprije će se seljak prevesti sa kožom na drugu stranu rijeke a vuka ostaviti sa zeljem. Iza toga vratit će se natrag, a sa sobom ponijeti glavicu zelja. Ostavit će je na obali i sa sobom uzeti kožu i poći prema vuku. Kožu će

iskrcati a vuka staviti u čamac i prevesti tamo, gdje je glavica zelja. Još će se jednom vratiti po kozu , preći će na drugu stranu i nastaviti svoj put kao i dotada.



## KAPETANOV BRAT

### Pitanje:

Kapetan broda ima brata, a brat od kapetana broda nema brata. Kako je to moguće?

### Odgovor:

Kapetan broda je žensko!

# NEVINE PODVALE (ŠALE I POŠALICE)





## **NEŠTO U RUCI**

Da vas pitam nešto:

- Šta mislite može li se nekome od prisutnih staviti nešto u ruku što će vidjeti svi, samo on ne?

Učesnici će zamisliti. Prvi će početi raznim konbinacijama jer svi vjeruju da je odgovor na posatavljeno pitanje potvrđan, samo treba naći to "nešto".

- Vidim da sam vas ovoga puta dobro zamislio, ali pokušajte još malo razmišljati jer ste jako blizu rješenju...

Učesnici traže odgovor, a voditelj još jednom postavlja problem:

- Može li se nekome staviti nešto u ruku što će svi vidjeti, samo on neće!

Kada nestrpljenje dostigne vrhunac, neka voditelj pozove jednog dobrovoljca ka sebi.

- Sada dobro gledajte! Naš prijatelj će rukom držati nešto što ćete svi vidjeti, jedino on to neće vidjeti!

Voditelj zamoli učesnika da jednom rukom primi svoje vlastito - uho!

I to je sve, jer zaista svi vide kako taj učesnik drži u ruci svoje uho, jedino on to ne vidi. Rješenje će doći iznenadno i kada učesnici shvate tu malu šalu, nasmijat će se.

## **SAD I NIKAD VIŠE**

Jednom ćete se pojavit pred učesnicima držanjem koje najavljuje da im imate nešto veoma važno i izuzetno reći ili pokazati. Ubrzo ćete stvorenu znatiželju početi odmotavati, otprilike ovako:

- Zaista, danas sam u mogućnosti da vam pokažem nešto izuzetno. I to samo vama. Pobrinuo sam se i nabavio jedan sitan predmet, samo da bih vama omogućio to zadovoljstvo da budete jedini koji će tako nešto vidjeti...

Nestrpljenje će rasti a vi nastavite:

- E sada molim za punu pažnju!

Zatvorite dobro vrata i prozore a otvorite oči i uši. U ruci držim mali predmet. Ne brinite pokazat ću vam ga, ali samo da kažem: tek u njemu se nalazi ono što vam najavljujem, ono što dosada ljudsko oko nije vidjelo.

Počet će vas preklinjati da već jednom kažete i pokažete. Nastavite sa sve većim uzbudjenjem:

- da, samo vi, danas ovdje prisutni, bit ćete sretnici i uskoro ćete vidjeti to nešto. Na žalost samo na kratko vrijeme i zato dobro otvorite oči. Nakon što vidite, vrlo bzo, odjednom, će to nestati i kao što rekoh nikada ga niko više neće vidjeti!

Neki će učesnici мало i posumnjati, i reći da je to samo šala ili mala podvala.

Reći ćete:

- Ne radi se ni o kakvoj šali. Ovo je živa istina. Nikad ga niko nije video i kada nestane, nikada ga više niko neće vidjeti! Dakle pazite...

Polako otvorite šaku i pokažite u njoj orah. Orah brzo rastavite, pokažete jezgru i brzo nastavite:

- Ovu jezgru još niko osim vas nije video. Pogledajte je!

Neki će se početi smijati a vi brzo završite: načinite krug rukom ispred sebe i onda stavite orahovu jezgru u usta i pojedite je bez ijedne riječi, jer komentare ostavite iznenađenim i raspoloženim učesnicima.

## ŠEST NOGU

Voditelj će pitati učesnike:

- Jeste li spremni da vam postavim i jedan jako težak zadatak? Evo da ga odmah čujete:

- Ko od vas može napustiti ovu sobu sa dvije noge...

- Pa to bar nije teško, to možemo svi - upast će u riječ učesnici voditelju.

- Tako je, to može svako, ali to je tek polovica zadatka. Dakle: ko može napustiti ovu sobu sa dvije noge, a vratiti se i to odmah, za tren, sa šest nogu?

Učesnici razmišljaju i kombiniraju. Neko se sjeti i kaže da će se vratiti hodajući na rukama i nogama, ali se svi nasmiju, što nije primjetio da je to vraćanje tek na četiri noge. Voditelj ohrabruje učesnike da još razmišljaju i nađu rješenje ovoj dosjetci.

Rješenje je, a kakvo bi drukčije i moglo biti, kada je uvršteno u nevine podvale, nego je jednostavno i duhovito. Dakle onaj koji se toga prvi sjeti, neko od pionira ili sam voditelj, poći će iz sobe na dvije noge, a vratiti će se pred ostale učesnike - sa stolicom u ruci! Uz smijeh prisutnih još će jedanputa podvrditi:

- kao što vidite izašao sam sa dvije noge, a vratio se sa šest nogu!

## KAD ZAZVIŽDIM

Izvođenjem raznih vještina i nevjerovatnih pogodažanja stekli ste među članovima sigurno veliki ugled. Najavljavali ste prava "čuda", pa će biti članova, koji će se rado odazvati da učestvuju i u vašem najnovijem nastupu.

- Neka se javi dobrovoljac i neka slobodno istrgne sa kaputa ili košulje bilo koje dugme, naročito ono koje se već malo klima! Ja ću samo zazviždati i dugme će se vratiti gdje je i prije bilo i samo će se prišiti!

To je već malo previše - pomislit će članovi, to je nemoguće i malo će se pokolebiti.

- Vidim vi mi očito ne vjerujete. Ja ostajem pri svome. Čak vam nudim opkladu: čim zazviždim, otrgnuto dugme će se samo prišiti na mjesto gdje je bilo!

- E kada je tako pristajem - javit će se najhrabriji, mislivši da mu se ništa neće dogoditi i da će dobiti opkladu. Taj učesnik izlazi pred ostale, nestrpljivo kida dugme sa kaputa ili košulje i izazovno gleda voditelja.

A vi u takvom slučaju samo mirno recite:

- Opklada je bila da će se dugme samo prišti čim ja zazviždim ...

Vrijeme prolazi, a vi šutite i onda objasnite:

- ... ali kako vidiš, ja ne zviždim i neću uopšte zviždati!

Uz smijeh, koji izaziva ta mala podvala, učesnik se povlači i ne preostaje mu ništa drugo, nego da prišije sam dugme. Uostalom, prišivanje dugmadi za vaše članove inače ne smije predstavljati nikakav problem. Zbog toga ni u ovoj šali neće biti traga ljuntnji.

## SREDNJI NOVČIĆ

Stavite na stol tri kovana novčića. Novčići treba da budu u jednom redu, nešto razmaknuti:

### Upitajte članove:

- Može li neko od vas izvaditi ovaj srednji novčić a da ga ne dotakne?

Članovi će se zamisliti i to će im se činiti nemoguće. Nakon nekog vremena ako se članovi ne dosjete sami, vi koji možete "sve", pokažite im i ovu nevjerojatnost.

### Recite:

- Zadatak je jednostavniji nego što izgleda. Tri su novčića u jednom redu. Ovo je srednji. Njega je trebalo uzeti, a da ga se ne dotakne.

- Novčić sa lijeve strane premještam na desno, kraj desnog novčića. Ovaj novčić, koji je dosada bio srednji, više to nije i sada ga smijem uzeti!

## NOVČIĆ JE NESTAO

Okupljenim članovima pokažite novčić. Dajte ga nekome u ruku, da se uvjeri da je pravi. Zatim pokažite čistu maramicu ili maramu i dajte članovima da je opipaju i provjere nema li posebnih šavova i toga slično.

Ovakav će početak kod članova izazvati utisak, da im spremate neku ozbiljnu i složenu vještinu.

Vi stavite novčić na stol i polako ga prekrijete maramom, pa recite:

- Vidjeli ste, stavio sam novčić na stol i prekrio ga maramom. Najprije ћu izbrojiti do tri i ukloniti ovaj novčić, a da pri tome neću dodirnuti maramu!

To je već majstorija i treba dobro gledati kako se to radi, zaključit će

članovi. Vi zauzimate značajnu pozu, neobično odbrojite : " Jedan, dva, tri!" i brzo sigurnim glasom kažete:

- Novčića više nema!

Nije moguće, komentarišaće članovi, a neki će požuriti da se uvjere da je zaista tako. Prvi će podignuti maramu i vidjet će novčić na istome mjestu. Nije isčezao.

Ali sada je na vama red: dohvate brzo novčić i strpajte ga u džep pa kažite svima:

- Kao što sam vam obećao, uklonio sam novčić a da maramu nisam ni dotakao!

## PALICA

Zamolite sve članove da vam zajedno, ali brzo odgovaraju na vaša pitanja.

Pitajte ih ovim redom:

- Koliko pet palica ima krajeva?
- U redu, deset. A koliko krajeva ima šest palica?
- Tačno, ima dvanaest krajeva. A koliko krajeva ima sedam palica?
- Tako je, sedam palica ima četrnaest krajeva. A koliko krajeva ima sedam i pol palica?

Vjerovatno će mnogi u brzini odgovoriti 15 i sami se zatim sebi nasmijati, kada shvate kako su se prevarili.

## LETVICA

Vođa se pojavljuje sa tankom letvicom i obraća se članovima:

- Da provjerimo kako znate računati! Koliko je tri puta dva?
- Šest, odgovorit će članovi u glas.
- Da , tako mnogi misle, a ja ću vam dokazati da je tri puta dva četiri.
- A možda neko i od vas može dokazati?  $3 \times 2 = 4!$

Članovi će se zamisliti i početi kombinirati, ali teško da će dobiti traženi rezultat. Zatražit će od vođe da im to pokaže i dokaže.

Voditelj uzima letvicu i lomi je po pola i govori:

- jedan puta dva...

Zatim lomi jednu polovicu letvice i govori:

- dva puta dva...

Uzima drugu polovicu letvice, lomi je na pola i govori:

- tri puta dva ... eto vidite: tri puta dva je četiri - i pokazuje svima četiri dijela letvice.

## **RAZBITI STAKLO**

Kada nađete na komade razbijenog stakla, iskoristite priliku da se malo našalite sa članovima. Staklo unesite u kanti i pripremite još jedan štap. Pokažite im što imate, a onda recite:

- Ja ipak u ovo staklo imam povjerenje. Mogu se kladiti da niko od vas ne može razbiti ovo staklo u tri udarca štapom!

Ništa lakše pomislit će mnogi članovi. Staklo je tanko i krhko, štap veliki i težak i običan udarac je dovoljan da se staklo razleti na stotine komada.

Budite odlučni u vašem iskazanom uvjerenju i ponudu klađenja još više naglasite. Ipak, sigurno će se naći jedan član koji će htjeti oboriti vaš tvrdnju i dobiti opkladu. Pristanite.

Član će prići staklu, uzet će štap i za svaki slučaj vjerovatno će jače zamahnuti i udariti po staklu, kako bi sigurno dobio opkladu. Staklo će se dakako razbiti u nekoliko komada i komadića.

Članovi će se nasmijati, a i drugi će očekivati da vođa prizna da je ovoga puta izgubio: Međutim, vi tada recite:

- Da, ja sam tvrdio i kladio se da niko od vas ne može ovo staklo razbiti sa tri udarca! Sada je to i dokazana. Staklo je razbijeno sa JEDNIM udarcem!

## **OTVARANJE ŠAKE**

Obratite se članovima

- Jeste li već kada iskušavali svoju snagu na način da date drugome da vam otvori šaku. Stisnite je čvrsto i vjerovatno rijetko koji vaš priatelj uspije na silu da vam je otvori.

- Međutim, ja vam najavljujem, čak se mogu i kladiti, da će vam otvoriti šaku i to bez ikakve upotrebe sile. Neka se javi najsnažniji među vama!

Pojavit će se član koji uživa ugled najjačega.

- U redu, pokušajmo. Najprije zatvoriti svoju desnu šaku!

Učesnik će je stisnuti što čvršće može, a vi ga prekinite:

- Čekaj, čekaj, palac ti mora biti unutra!

Pionir će spremno poći da izvrši upozorenje. Ali, da bi u šaku stavio palac, mora je prethodno malo otvoriti, a to ujedno znači da je vođa dobio opkladu: učesnik je šaku otvorio, a da vođa nije upotrijebio silu. Jedino ga je iznenadio riječima i time mu malo podvalio.

Dakako, ako učesnik pri zatvaranju šake odmah stavi palac unutra, voditelj će reći: Čekaj, čekaj, palac mora biti vani! što će opet prevariti učesnika da načas otvori šaku.

Ova mala varka redovno uspijeva, jer zvanično završava prije, nego pionir misli da je počela.

## I MI TAKOĐER

Recite članovima da im želite pričati jedan vaš doživljaj sa izleta. Zatražite da vam u toj priči i oni pomažu i to tako što će uvijek složno i glasno govoriti, čim vi malo zastanete u pričanju " I mi također ..." .

Stvorite takvo raspoloženje da svi izgovaraju te riječi i to od početka do kraja priče. Pa da vidimo kako će to teći i kakva će priča na kraju ispasti.

Priču možete izmisliti sami a može vam poslužiti i ova, kojom se već dugi niz godina služi autor; počeo je od četiri retka, stalno zamišljao nove zaplete, dograđujući i razgranavajući priču, pa ona sada izgleda ovako:

- Pođem ja jedne nedelje na izlet ... ( i mi također!)
- Prolazio sam kraj neke bare...( i mi također!)
- Tamo je bila jedna dugonoga roda...( i mi također!)
- Ona je bila jako gladna...( i mi također!)
- I pojela je dvije žabe...( i mi također!)
- Gledajući tu, spotaknem se i padnem...( i mi također!)
- U toj nezgodi imao sam i malo sreće...( i mi također!)
- Pokraj mene je ležala divna mala lutka...( i mi također!)
- Imala je glavu ispunjenu slamom...( i mi također!)
- Moj ruksak se našao u sred blata...( i mi također!)
- Kolači su se zgnječili i rastopili...( i mi također!)
- Termos boca je pukla i počela da curi...( i mi također!)
- A kaput mi je bio jako zamazan...( i mi također!)
- Najviše je stradala moja marama...( i mi također!)
- Marama se morala hitno oprati...( i mi također!)
- I zato sam se vratio kući...( i mi također!)
- Začas se marama našla u loncu...( i mi također!)
- Za peć su mi bila potrebna drva...( i mi također!)
- Plamen se brzo razbuktavao...( i mi također!)
- Vatra je počela da plamti...( i mi također!)
- Iskre su frcale na sve strane...( i mi također!)
- Temperatura se digla do usijanja...( i mi također!)
- Voda je počela da ključa...( i mi također!)
- Tako je moja marama bila skuhana...( i mi također!)

## **NA MAGARCU**

U prethodnom dogovoru sa vođom, jedan član zamoli dva druga da se jede, da mu pomognu oko izvedbe jedne male scene (dramatizacije). Obeća da će to biti kratka i vesela zgoda i da neće trebati velike pripreme. Dva se člana jede, a učesnik nosioc glavne uloge, zamoli ih da ga malo ponesu na rukama. To mogu učiniti tako da ga nose između sebe na rukama, a ako se scena izvodi na igralištu "glumca" mogu uzdignuti na leđa. Nose ga u jednom pravcu ili u krug.

Za to vrijeme vođa kao da ispuni pauzu počne pričati:

- Znate li, da sam ovoga ljeta, kada sam bio na moru, jahao na magarcu...

Na to se javi "glumac" kojeg nose dva člana:

- To nije ništa, jer ja ovog časa jašem na dva magarca!

Scena se završava neočekivano brzo uz prisutan smijeh svih članova.

## **NESTALA DUGMAD**

Malo se zagledajte u vaše članove, a jednom pridite i pozovite ga da dođe ka vama. Vedro mu se obratite:

- Kao što vidim, sva ti je dugmad na broju. Tako i treba. To je lijepo i uredno: ni jedno dugme ne nedostaje.

Obratite se ostalima:

- Molim vas pogledajte vi ostali, je li tačno da naš član ima svu dugmad?

Tačno je svi smo se uvjerili - reći će članovi - kod našeg su druga sva dugmad na broju.

Sada vi recite:

- Ali ja mogu učiniti to, kada izbrojim do tri, naš član neće imati više dugmadi!

Čut ćete komentare: nije moguće, kako je to i sl. Neki će i požaliti člana koji se javio kao dobrovoljac, jer će možda morati nabavljati i prišiti novu dugmad.

Vi ozbiljno i tajanstveno odbrojavate:

- Jedan, dva, tri! I onda brzo dodajte:

Izbrojao sam do tri i doista kao što sam rekao, naš član nema više dugmadi nego što je prije imao!

Dakle, mala igra riječima i naglaskom, koja će sigurno razveseliti prisutne članove.



# IGRE UPOZNAVANJA





## **A) PREDSTAVI SE KAO DRUGA OSOBA**

Grupa sjedi na kružno postavljenim stolicama. Obraćajući se cijeloj grupi voda daje slijedeće instrukcije. Svaki će par razgovarati šest minuta sa ciljem da partneri saznaju što je više moguće jedno o drugom. ( tri minute za svaku osobu).

Kada prođe šest minuta, vođa zatraži da parovi obrate pažnju na cijelu grupu. Potom svaka osoba treba da se predstavi KAO OSOBA SA KOJOM JE VODILA RAZGOVOR. Na primjer: ako su osoba A i osoba B međusobno razgovarali onda bi osoba A mogla započeti: " Moje ime je B ... "; a osoba B bi mogla započeti "Moje ime je A ... ". Cilj igre nije da se ispita sposobnost pamćenja, već da svaka osoba što pažljivije sluša partnera sa ciljem da ga uspješno predstavi cijeloj grupi.

## **B) PREDSTAVI SE KAO DRUGA OSOBA ( VARIJANTA )**

Ovo je varijanta prethodno opisane igre. U bilo kojem slučaju, vođa bi prije početka igre, po vlastitom izboru, mogao na leđa svake osobe zakačiti papir sa imenom partnera koji osoba nebi mogla pročitati.

Nakon što su sve oznake zakačene, osobe se ustanu sa stolicama sa zadatkom da nađu svog para pitajući one koje sretnu u prostoriji po jedno pitanje ne bi li pronašli čije ime imaju na leđima.

Odgovori na pitanja mogu biti samo "da" ili "ne". Na primjer: "da li je osoba koju tražim muško?", ili "da li prvo slovo prezimena osobe koju tražim počinje sa jednim od slova abecede između A i G?", ili, "da li ime osobe koju tražim sadrži manje od šest slova?". Jednoj osobi možete postaviti samo jedno pitanje u nizu. Ako, krećući se kroz prostoriju, ponovo sretnete istu osobu onda joj opet možete postaviti pitanje.

Cilj je ove varijante da se, pogotovo u grupama u kojima se ljudi međusobno ne poznaju ili su izrazito stidljivi, stvore okolnosti u kojima će do kraja igre svi razmijeniti poglede i progovoriti bar nekoliko riječi sa većinom osoba u prostoriji. Kada se partneri međusobno pronađu igra se nastavlja kao pod "a".

## **C) POBIJEDI SAT**

Na početku igre učesnici sjede na stolicama postavljenim u krug. Vođa objašnjava da će se, nakon uvodnih uputa za igru, grupa kružno organizovati po abecednom redu ličnih imena u smijeru kretanja kazaljke na satu. Ukoliko više osoba imaju jednako ime onda će prvo slovo prezimena odrediti njihov redoslijed sjedenja. Cilj igre je da se istovremeno postignu najveća moguća

brzina i preciznost. Vođa može napomenuti da je bolje da učesnici ne sjednu prije nego što za sigurno ne znaju pravo mjesto.

Pri kraju uvoda, vođa kaže kojoj je osobi u grupi ime prvo po abecednom redu i zatraži od svih ostalih da ustani. Mjesto imenovanja osobe, označava mjesto od kojega krug započinje. Provjeravajući startno vrijeme, vođa daje znak za početak razvrstavanja. Napomena: vođa je uključen u abecedni red u krug! On/ona također bilježi vrijeme kada je zadnja osoba sjela i kada je krug na zadovoljstvo svih kompletiran.

Nakon što se cijela grupa složi da je krug ispravan, svaka osoba kaže svoje ime -polako, glasno i dovoljno razgovijetno da svi mogu da ga čuju, počev od osobe čije je ime prvo od početka abecede.( Za grupu od 30 - 40 osoba, uz preciznost od 100%, vrijeme ispod 3 minute je dobar, ispod 2 minuta je odličan i ispod 1 minute je izuzetan rezultat)

#### **D) NARANDŽA - AKUMULATOR**

Ovo je također igra imena sa tom razlikom što je ona bolja za grupe u kojima se osobe već međusobno poznaju i znaju najmanje dva ili tri imena drugih pojedinaca iz grupe. Također, igra zahtijeva određenu fizičku spretnost zbog toga što uključuje bacanje i hvatanje predmeta.

Učesnici stoje u krugu dovoljno razmaknuti jedni od drugih da bi slobodno mogli micati rukama. Vođa objasni da će on reći ime osobe prije nego joj dobaci narandžu ( ili lopticu ako je na raspolaganju). Ta će osoba reći ime druge osobe i onda joj dobaciti narandžu. narandža ne smije biti bačena dva puta jednoj te istoj osobi. Vođa također zatraži od učesnika da zapamte redoslijed bacanja jer će on biti ponovljen. Ako osoba želi baciti narandžu nekome čijeg se imena ne može sjetiti, treba sa tom drugom osobom razmijeniti poglede i upitati je za ime.

Kada je redoslijed bacanja uspješno ponovljen nekoliko krugova uzastopno vođa nakon prvih šest ili sedam bacanja narandže ubaci još jednu narandžu u krug ponavljajući isti redoslijed. Ako se grupa dobro nosi sa dvije narandže, onda se na isti način ubaci i treća. Vođa mora naglasiti da se prije bacanja narandže moraju prvo sresti pogledi onih koji razmjenjuju narandžu i da se ime učesnika koji hvata narandžu mora glasno izgovoriti jer to nije igra kojom se testira brzina ličnih reakcija.

Vođa bi mogao savjetovati učesnike igre primjedbom da, uprkos tome što igra na početku izgleda puno složenija, svaka osoba treba obratiti pažnju na izgovor vlastitog imena i pamtitи ime osobe kojoj treba baciti narandžu.

## E) IZGRADNJA POVJERENJA

**Cilj:** međusobno upoznavanje članova, zabava

**Uzrast:** 12 do 20 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 10 do 30

**Mjesto izvođenja:** otvorini prostor, veća prostorija, na taborovanjima, zimovanjima...itd.

**Pribor:** plastična flaša, 1 čebe

**Trajanje:** 20 do 35 minuta

U nastavku su date dvije igre koje se mogu izvoditi kako neovisno, tako i zajednički kao dvije spojene aktivnosti:

1- Svi učesnici stanu u krug a sa njima u krugu stoji i vođa. Voda uzima plastičnu flašu ili bilo koji drugi predmet i započinje igru tako što izgovori svoje ime (predstavi se sa " Ja sam ...") i flašu ili predmet imenuje nekom životinjom ( " a ovo je slon",....npr.). Nakon toga voda pošalje predmet sljedećem članu koji treba da predstavi sebe, ponovi ime vođe i ime predmeta na isti način.

Naredni učesnici ponavljaju iste radnje s' tim što moraju ponavljati veći broj imena ovisno koliko je članova prije njih a nakon vođe već to učinilo.

Kada flaša dođe do vođe ili onoga ko je započeo igru .on mora ponoviti imena svih učesnika i završiti igru.

2- Druga igra počinje tako što vođa izda zapovijest da se svi učesnici podijele u dvije grupe sa istim brojem članova.Za to im vođa daje kratki vremenski rok (1 min.) te ih cijelo vrijeme požuruje u aktivnosti.Grupe se razdvaje jedna od druge i svi treba da sjednu.Nakon toga voda bira dva asistenta koji treba da drže čebe (čaršaf ili veći peškir) između grupa i tako naprave "zid " pri čemu jedna grupa ne vidi drugu.Jako je bitno da članovi svake grupe budu što više zbijeni jedan uz drugog.Igra se izvodi tako što iz svake grupe po 1 član pridi "zidu"(ćebetu) i sjedi licem tik uz čebe.

Kada na znak vođe čebe padne na zemlju učesnici koji se gledaju "oči u oči " treba da pogode imena jedan drugom.Učesnik koji je prije pogodio ime onog drugog uzima protivničkog igrača za ruku i vodi ga ka svojoj grupi.Čebe se ponovo diže i aktivnost se ponavlja sve dok svaki član grupa nije u njoj učestvovao. Igra se prekida ovisno koliko je vođa odredio vremenski njen trajanje, a pobjeđuje grupa koja je brojnija.

## **F) KAKO PRIDOBITI DIREKTORA FIRME**

Vođa priča priču: " bio jednom jedan čovjek koji je imao 44 godine, 3 djece i ženu.

Radio je u jednoj bogatoj firmi, dok se nije raspala. To ga je dovelo na ivicu siromaštva i bijede i odlazi u jednu firmu na razgovor sa direktorom.

Kada voditelj završi priču, on kaže: Pokušajte sebe staviti u njegov položaj i razgovarajte sa direktorom. Šta bi ste vi njemu predlagali, tj. pričali o sebi, kako bi vas primio na posao." Ispitivanje krene od jednog člana pa redom do posljednjeg. Svaki član treba da kaže 2-3 rečenice o sebi. Kada se završi krug voditelj treba da razjasni šta se najviše pričalo, tj. predlagalo. Treba da se pamti šta su drugi dodali i eventualno malo dodati nečeg novog.

# IGRE NA SASTANKU





## KONTROLA LETA

Poletarci se podijele u parove - pilote i kontrolore leta.

Na podu se obilježi pista, dovoljno široka da dijete može njome normalno hodati. Pilotu se zavežu oči te se po pisti razbacaju različiti predmeti (torbe, knjige i sl.). Kontrolor leta stoji na povиšenom mjestu sa kojeg ima pogled nad cijelom pistom, a zadatak mu je provesti pilota do kraja piste a da ne dodirne niti se spotakne o razbacane predmete. Ako ih dodirne smatra se da je doživio nesreću.

Nakon njih kreće slijedeći par..

## ŠTA SAM

Predvodnik pripremi onoliko slika životinja (zanimanja, predmeta i sl.) koliko ima poletaraca u jatu i te im slike zalijepi na leđa. Niko ne zna šta je on, ali svi drugi mogu to vidjeti. Jedan po jedan poletarac staje u sredinu kruga i postavljuјući pitanja nastoji pogoditi šta je. Pitanja moraju biti takva da se može odgovoriti sa da ili ne. Svako postavlja pitanja dok prvi put ne dobije odgovor ne, a zatim je na redu slijedeći igrač. Igra se dok svi ne pogode šta su.

## ŽIVOTINJSKA FARMA

Predvodnik na karticama napiše parove životinja: na dvije kartice kokoš, na dvije kartice pjetao, na dvije krava ... Svaki poletarac dobije po jednu karticu ali je ne pokazuje nikome. Na vodin znak, poletarci počinju oponašati glasove životinja čije ime nose te traže svoje istovrsnike.



## ELEMENTI

Poletarci sjede u krugu i jedan u ruci ima maramu. Dobaci je nekom od suigrača te pri tome kaže voda, zrak ili zemlja. Poletarac koji uhvati maramu mora odmah reći neku životinju koja u toj sredini živi, npr. voda - riba, zrak - vrabac, zemlja - krtica.



## IZVIĐAČ IDE NA IZLET

Složi se red stolica, jedna manje osd broja igrača, i to tako da se dodiruju naslonima, a redom su okrenute jedna na lijevu, a druga na desnu stranu (sa jedne strane se može sjesti samo na svaku drugu stolicu).

Svaki poletarac dobije ime nekog dijela opreme za izlet (uniforma, marama, ruksak, cipele, četurica...). Igra počinje tako da jedan poletarac izletnik, kreće u krug govoreći " Izviđač ide na izlet i treba mu ..." te nabraja dijelove opreme. Svaki prozvani poletarac ustane i hoda za izletnikom. U jednom trenutku izletnik kaže "Stigao sam" i sjedne na stolicu. Svi poletarci nastoje sjesti, a onaj ko je ostao bez stolice isпадa iz igre.

## BUHE

Poletarci sjede na stolicama postavljenim u krug i svako ima broj. Jedan poletarac je u sredini zavezanih očiju. On proziva dva broja koja trebaju u potpunoj tišini - zamijeniti mjesta. Ukoliko poletarac pri tome jednoga dotakne, on preuzima taj broj i sjeda u krug, a uhvaćeni poletarac ostaje u sredini.

## **NOSNA ŠTAFETA**

Jato podijelimo u dvije grupe. Na znak predvodnika prvi iz grupe stavlja na nos vanjski dio kutije od šibica. Kutiju treba predati slijedećem igraču natičući mu je na nos i tako do zadnjega u redu bez pomoći ruku. Kome kutija padne mora je ne koristeći ruke podići i prenijeti dalje. Pobjeđuje ekipa koja prva izvrši zadatak.

## **DODAJ - PROMIJENI**

Predvodnik izabere kratku riječ ( 3 - 4 slova), a zadatak poletaraca je dodavanjem slogova stvarati nove riječi, npr. VAN - taVAN. VANDal, oVAN, slaVAN, laVANda, balVAN. Pobjednik je poletarac sa najviše novih riječi.

## **LETI - LETI**

Poletarci sjede za stolom i kažiprstima lijeve i desne ruke naizmjenično udaraju po stolu. Predvodnik ili poletarac koji vodi igru govori " leti leti " i dodaje nazive predmeta, životinja, imena i sl. Ako oni zaista lete svi trebaju prestati udarati i dignuti prste u zrak. U suprotnom nastavljaju sa udaranjem po stolu. Predvodnik može zbungjivati igrače čineći suprotno od onoga što je rekao. Tko pogriješi isпадa iz igre.



## **DIRIGENT**

Jedan poletarac izade iz prostorije dok se ostali dogovore ko će biti "dirigent". On zadaje razne pokrete koje svi trebaju oponašati (plješće, lupa se po koljenima - sjednom ili dvije ruke kucka po stolu, lupa nogama o pod...). Poletarac nastoji pogoditi ko je dirigent. Ako uspije, mijenjaju mjesta.

## **JAKOV KAŽE**

Poletarci stoje u vrsti a predvodnik ispred njih..on izdaje naloge koje, ako su započeti sa riječima "Jakov kaže...", svi trebaju izvršiti. U protivnom ga ne slušaju. Poletarac koji pogriješi ispada iz igre, a onaj koji ostaje zadnji u vrsti postaje novi Jakov.

## **TOPLO - HLADNO**

Jedan poletarac izade iz prostorije dok drugi sakriju neki (dogovoren) predmet. Kada se vrati kreće u potragu, a poletarci ga upućuju govoreći hladno, jako hladno, još hladnije ..., odnosno toplo, toplije, vruće ..., kako se približavaili udaljava od predmeta. Kada igrač pronađe predmet , igra se nastavlja sa drugim igračem.

## **MIJAU**

Svi poletarci sjede u krugu. Jedan je u sredini - on je maca. "Maca" prilazi nekom od igrača i nastoji ga nasmijati umiljavanjem i mijaukanjem. Poletarac treba ostati ozbiljan, pomilovati ga i reći "To je samo šala" - ako uspije maca odlazi dalje, a ukoliko se nasmije zauzima njeno mjesto.

## **PRIČAM TI PRIČU**

Prvi poletarac započne priču jednom riječju. Svaki slijedeći mora ponoviti sve već rečeno te dodati jednu, novu riječ.

Pričati se može na zadani temu ili prepustiti na izbor članovima.

## **NA SLOVO, NA SLOVO**

Prije početka igre dogovori se tema (gradovi, biljke, životinje, imena). Poletarci redom govore gradove koji počinju sa određenim slovom. Slovo se bira nasumice (netko u sebi govori abecedu dok ga ne zaustave), određuje ga predvodnik ili bira onaj poletarac koji započinje igru.

## **RIJEČI ISTE BOJE**

Na početku igre odredi se boja, a zadatak poletaraca je da redom govore riječi koje označavaju stvari u toj boji, npr, PLAVO - nebo, more, šljiva, tinta, modrica...itd.

## **BUM**

Poletarci redom govore brojeve s tim da umjesto svakog broja koji je djeljiv sa brojem 3 ili u sebi sadrži brojku 3 kažu BUM. ( 1, 2, BUM, 4, 5, BUM, 7, 8, Bum, 10, 11, BUM, BUM, 14, BUM...itd). Nakon nekog vremena, npr. kod broja 30, igra se vraća unatrag. Igrati se može i bilo kojim drugim brojem.

## **IZGUBIO SAM MARAMU**

Poletarcima se podijele brojevi koje trebaju upamtititi. Predvodnik započinje igru rijećima "Izgubio sam maramu, mislim da ju je našao broj 7!" (ili bilo koji drugi broj). Prozvani broj odgovara "Ja ne!" na što predvodnik pita "A onda ko?". Broj 7 proziva slijedećeg igrača npr. "Broj 12!" te se razgovor nastavlja među njima. Poletarci se trebaju držati teksta i što brže reagirati na svoj broj.

## **POGAĐANJE LIČNOSTI**

Jedan poletarac zamisli neku ličnost, a ostali redom postavljaju pitanja na koja on odgovarasa da ili ne, npr. je li ta osoba živa, je li muško, je li iz Bosne i Hercegovine... Svaki poletarac ima pravo postavljati pitanja dok ne dobije prvi put odgovor "ne". Poletarac koji pogodi zamišljenu ličnost počinje novi krug igre.

## **OPTIMISTI I PESIMISTI**

Jato podijelimo u dvije grupe, optimiste i pesimiste. Zadatak optimista je zamisliti događaj u najboljem redu, a pesimisti trebaju odgovoriti pesimistično.

Jedan optimist počinje igru, npr. "Kako je lijepo u prirodi, sunce sija, vjetrić puše!", te pokaže na jednog iz grupe pesimista. On odgovara npr. "kad nebi bilo tako sporno i kad vjetar nebi bio hladan." I bira novog suparnika, koji nastavlja "To izviđaču ne smeta, jer ide kroz zelenu travu i prelazi potoke". Pesimist na kojeg pokaže odgovara: "Kad u travi nebi bilo trnja i kad nebi postojala opasnost da padneš u potok" itd.

Ko ne zna odgovoriti, donosi grupi negativan bod.

## **GLUHI TELEFON**

Predvodnik ili neko od poletaraca šapne svom susjedu rečenicu. On istu rečenicu prenese poletarcu do sebe, i tako redom. Posljednji kaže glasno šta je čuo.

Rečenica na kraju obično nije tačna i izaziva smijeh. Poletarci mogu redom glasno govoriti kako su oni čuli rečenicu i prenositi je dalje, da bi se vidjelo kako se kroz igru mijenjala.

## **ISPRETURANE STOLICE**

**Pribor:** stolice - jedna manje od broja igrača.

Složi se red stolica tako da naslon jedne stolice bude okrenut dasnoj strani, a druge lijevoj, što znači da se sa jedne strane može sjesti samo na svaku drugu stolicu. Svi sjednu, a vođa ili neko drugi počne pjevati neku pjesmu (može se svirati i na instrumentu ili pustiti sa kasetofona). Na taj znak svi ustaju i jedan za drugim normalno hodaju oko stolica. Najedanput pjesma (muzika) prestaje a svaki igrač nastoji zauzeti najbližu stolicu da sjedne. Kako je jedna stolica manje, jedan od igrača ostaje stajati - taj ispada iz igre. Igra se opet nastavlja na isti način ali se svaki puta po jedna stolica ukloni. Igra dostiže vrhunac veselja i napetosti kada dva posljednja igrača obilaze oko jedne stolice. Tokom igre igrači ne smiju sjedati prije nego se pjesma prekine, ne smiju zastajkivati pored stolica, držati ih u rukama ili izvrtati. Zato je najbolje da za vrijeme igre drže ruke na leđima.

**Cilj:** Vježbanje refleksa, pažnje, zabava.

## **TELEGRAM**

**Pribor:** Svaki igrač treba imati komad papira i olovku.

**Cilj igre:** Uvježbavanje kombinatorike u sastavljanju rečenica, odnosno kratica za rečenice.

Voditelj igre (vodnik ili drugi) daje zadatak tako da kaže jednu (obično kratku) riječ, a igrači zatim nastoje da što prije sastave rečenicu od riječi koje počinju sa slovima u zadatoj riječi i to redoslijedom koji je u zadatoj riječi. Zadatak može istovremeno biti da rečenica bude vezana uz neku temu ili da mora biti što duhovitija i sl. Npr. voditelj kaže "MAMA", a odgovori mogu biti: "Mlazni avion može aterirati", "Moli Ankica malo halve"... i sl.

## **GONG**

**Pribor:** Neki instrument ili predmet koji će služiti kao gong.

**Cilj igre:** Stvaranje raspoloženja i zabava na drugarskoj večeri, čajanci ili sl.

Uz plesnu muziku igrači plešu u parovima, a na znak "gonga" izvršavaju određeni zadatak npr. izmjenjuju se partneri. U trenutku izmjene u igru mogu ulaziti dotadašnji promatrači, odnosno igrači koji nisu plesali. Na taj način poneko ostaje bez partnera i svi se međusobno bolje upoznaju. U proširenoj varijanti ove igre mogu se pravila kombinirati sa igrom. "Metla" ili sa drugim zadacima na znak gonga, koji imaju za posljedicu ispadanje iz igre pojedinog para ili igrača.

## **METLA I ŠEŠIR**

**Pribor:** Metla i šešir ili drugi predmeti koji će imati ulogu "štafete" u ovoj igri.

Uz muziku pleše se u parovima. U trenutku iznenadnog prekida sviranja ili na znak "gonga" igrač sa metlom može zamijeniti metlu za bilo koju partnericu. Ili: Svi igrači plešu u parovima, a jedan sa metlom umjesto partnerice. Igrač može u bilo koje vrijeme metlu zamijeniti za partnericu. U trnutku prekida (ili na znak gonga) igrač kod kojeg je metla ispada iz igre, a metlu daje bilo kojem drugom igraču (čija partnerica također isпадa iz

igre). U varijanti sa 2šeširom" svi plešu u parovima a jedan igrač ima na glavi šešir. U toku sviranja on može dodati šešir ( odnosno staviti ga na glavu) bilo kojem plesaču. u trenutku prekida ( znak gonga) par koji ima šešir ispada iz igre i predaje šešir bilo kojem paru čim počne muzika.

## **PRENOŠENJE PRIČE**

Jedna polovina učesnika izade iz sobe, a druga polovina ostaje u sobi koja će slušati priču koja se prenosi sa koljena na koljeno.Jedan izade i pročita mu se dva puta priča pred drugom polovinom učesnika koji sjede u prostoriji.

Kada se završi čitanje uvede se jedan član koji je stajao van prostorije i njemu dobrovoljac prenosi priču koju je on zapamtio.i kada završi dobrovoljac, on istupi a prvi član priča svoju priču koju je zapamtio drugom članu.....

Zadnji učesnik napiše na tabli ono što je čuo od prethodnog učesnika.

Druga grupa koja je ostala u sobi i slušala priče treba da razmotri greške koje su učinili članovi pri prenošenju priče.

## **NA SREĆU, ALI NA NESREĆU .....**

Igra se sastoji u tome da prvi učesnik kaže, npr. Na nesreću u kafi je našla dlaku, a na sreću kafa je bila ukusna. Zatim drugi učesnik ponovi drugu polovinu rečenice: A na sreću...., i dodaje nešto drugo na nesreću. Znaći , npr. Na sreću kafa je bila ukusna, a na nesreću zubi su joj heravi. ITD.

## **SJEDANJE U KRILO**

Stanu svi u krug, toliko blizu da nožni prsti dodiruju pete učesnika, koji stoje ispred. Ruke se stave ramena. I kada se napravi krug, svi učesnici trebaju sjesti jedni drugima u krilo. Kada sjednu u krilo igra je završena.

## **KRISTALNA ZMIJA**

Isti metod kao kod sjedenja u krilo, samo što oči moraju biti otvorene i što prsti ne dodiruju pete učesnika. Učesnici stoje mirno dok voditelj priča priču o kristalnoj zmiji, tj. jedinstvu jednog naroda.

Pri kraju priče voditelj svakog učesnika odvoji od kruga, raspodjeli ih i kaže: Vi sada predstavljate izgubljene dijelove zmije, i pokušajte naći osobu koja je stajala ispred vas ( prije nego što ih rastavi treba da opipaju osobu ispred sebe ). I kada nađu osobu koja je stajala ispred treba da naprave krug tj. KRISTALNU ZMIJU. Igra je tada završena.

## DUKAT

**Pribor:** Kovani novčić koji ima funkciju dukata u igri

**Cilj:** Uvježbavanje spretnosti, zapažanja i sluha.

Igrači podijeljeni u dvije jednakobrojne grupe, sjede uz stol, tako da svaka grupa zauzima jednu stranu stola. Stol treba biti ravan i oslobođen bilo kakvih predmeta na njemu. Žrijebom ili dogovorom odlučuje se koja ekipa počinje igru "Dukatom". Svi igrači ekipe koja posjeduje dukat stavljaju ruke pod stol, te sistemom lanca ispod stola dodaju dukat jedan drugom. Jedan od njih zadržava dukat kod sebe u ruci. Zatim na znak vodeekipe ili suca igre svi dižu ruke iznad stola držeći čvrsto stegnute šake. Istovremeno cijela grupa složno spušta ruke na stol, ali tako da ih u trenu spuštanja otvara i dlanovima udara po stolu. Pri tome igrač koji ima dukat mora nastojati da mu ne ispadne, te da se ne primjeti da je dukat ispod njegovog dlana. Protivnička grupa sada stupa na scenu. Pojedinačno članovi, bez međusobnih konsultacija, pokazuju po jednog igrača iz prve grupe, i to onoga za koga smatraju da kod njega NIJE dukat. Takav igrač zatim diže obadvije ruke u vis. Ukoliko zaista kod njega nije dukat, on isпадa iz igre, a protivnici pokazuju slijedećeg igrača, i tako sve dok u igri ne ostane samo jedan igrač i to onaj kod kojeg je dukat. Međutim i u slučaju da se ponove, igrač kod kojeg je dukat također diže obje ruke i dukat ostaje na stolu. Tada je igru dobila ona grupa koja je imala dukat, te se igra ponavlja i ista ekipa ponovo sakriva dukat. U slučaju kada protivnici tačno pogode kod koga je dukat, tako da ga ne pokazuju, odnosno ne pokušavaju izbaciti iz igre, u slijedećoj igri dukat pripada njima.

Uz malo vježbanja postiže se solidna tehnika spuštanja ruku sa dukatom na dlanu, te je protivnicima potrebna velika pažnja, tišina i koncentracija da primjete kod koga je dukat, a nekada to uspiju isključivo posmatrajući psihološke efekte kod igrača protivničke grupe ili naprosto "na sreću".

## ZAMIŠLJENO SLOVO

**Pribor:** Eventualno olovka i papir

**Cilj igre:** Uvježbavanje zapažanja (može i tematsko ponavljanje)

Jedan igrač ili vođa, zamisli jedno slovo, a svi ostali pokušavaju otkriti koje je to slovo. Pri tome, svaki igrač može onome koji je zamislio slovo spomenuti koju želi riječ, a ovaj mu odgovorom "da" i "ne" daje do znanja nalazi li se zamišljeno slovo u toj riječi. Može se dozvoliti i zapisivanje. Može se zahtijevati da riječ ima najmanje određen broj slova (npr. ne može se koristiti riječ sa manje od pet slova i sl.) , a također je moguće i to da riječi moraju biti iz određene oblasti (teme).

## TRAŽENJE PREDMETA

**Pribor:** Predmet po izboru

**Cilj igre:** Igra zapažanja

Negdje u sobi posatvi se jedan predmet manje veličine, npr. olovka, ključ ili sl. Predmet mora biti vidljiv, ali na neupadljivom mjestu. Dok vođa postavlja predmet svi ostali su izvan sobe. Kada uđu počinju tražiti predmet, sa tim da znaju koji predmet traže ali ne znaju naravno gdje se nalazi. Onaj koji primjeti traženi predmet javlja se vođi i tihomu došapne gdje je zapazio predmet, te zatim mirno posmatra kako i drugi traže. Voda tako prati brzinu koja je pojedincima potrebna za zapažanje određenog predmeta. Igra se može završiti i na taj način da posljednji igrač, koji je ostao tražeći, zatim ostaje da sakrije predmet (isti ili drugi), a može da se kombinira i dodatna pravila kao npr. posljednja dva tragača ispadaju, a drugi ponavljaju igru do pobjednika i sl.

## LANAC RIJEĆI

**Cilj igre:** Vježba zapažanja pojmoveva i dosjetljivosti

Prvi igrač kaže jednu riječ, drugi pak takvu riječ koja počinje posljednjim slovom prve spomenute riječi , zatim tako daje (npr. makaron - nautilus, Sava -

akropola, Adam - majka...). Prethodno se utvrdi vrijeme u kojem treba reći novu riječ ( npr. 5 - 10 sekundi), a također treba paziti da se ne ponovi već izgovorena riječ. Kazna može biti negativni bod, ali i ispadanje iz igre. Riječi se mogu (dogovorno) ograničiti samo na neku oblast. Drugi način igranja jeste da nova riječ mora počinjati slogan koji odgovara posljednjem slogu prethodno kazane riječi ( npr. molba-baraka-kamen-menza-zatvor).

Slično se može igrati i tako, da se zada jedno slovo i svi moraju da pronađu po jednu riječ koja počinje sa tim slovom, ali ne smiju ponoviti već spomenutu riječ. Također se može dati ograničenje na pojedinu oblast; npr. dolaze u obzir samo riječi iz oblasti geografije, ili samo u vezi sa taborovanjem i sl.

## TKO ĆE VIŠE NAPISATI

**Pribor:** Olovka i papir.

**Cilj igre:** Ponavljanje iz određene oblasti, koncentracija, brzina.

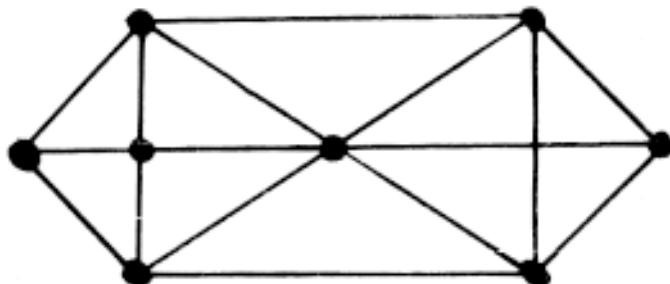
Voda objavljuje temu igre, npr. taborovanje, lična oprema, izviđački zakoni, gradovi u BiH,... zatim igrači (na zadani znak) počinju pisati riječi zadate teme, nastojeći da u određenom vremenu napišu što više riječi. Igra ne treba trajati više od 2-3 minute u "jednom krugu", a može se uzastopce ponoviti nekoliko puta.

## VUKOVI I JANJE

Ako vas kiša ometa u planiranim aktivnostima na taboru ili prisili da boravite u nekom objektu, ovo je igra koja će vas svakako zabaviti. Igra "Vukovi i janje" je stara narodna igra kojom su se prekraćivali dugi zimski dani i mjeseci, kada snijeg po selima nije dozvoljavao obavljanje uobičajenih poslova. I danas je popularna u nekim krajevima bivše Jugoslavije. U Lici je na primjer nazivaju "lijaljka".

Igraju dva igrača tako da jedan ima tri kamenčića (dugmeta, zrna kafe, graha i sl.) koji predstavljaju vukove. Drugi igrač posjeduje jedan kamenčić koji je janje. Na sjecišta puteva (vidi sliku) prvo se postavljaju tri vuka na mjesta po želji igrača a zatim igrač broj dva stavlja janje na polje po želji. Prvi potez povlači "vuk" pomičući jedan od svojih kamenčića do slijedećeg sjecišta u smjeru kojem želi. Zatim se redaju naizmjenični potezi svakog od

igrača. Cilj igre je da vukovi potpuno opkole janje bez mogućnosti daljeg bježanja. Nije dozvoljeno preskakanje protivničkih kameničića. Igra se može zakomplificirati ukoliko se odredi broj poteza potrebnih da se "zarobi" janje (npr. 20 ili 30), pa ukoliko u tom broju vukovi ne zarobe janje pobjednik je protivnički igrač.



### SASTAVLJANJE KRIŽALJKE

Svaki igrač nacrtava kvadrat  $4 \times 4$  polja, a zatim igrači naizmjenično zadaju slovo po slovo po vlastitom izboru i svaki za sebe smješta ih u svoju križaljku dok ne ispuni sve kvadratiće. Cilj je sastaviti što više smislenih riječi od 3 ili 4 slova. Nakon toga otkriva svaki svoj papirić i zbrajaju se smislene riječi u vodoravnim i uspravnim poljima tako da se svaka riječ boduje sa onolikom bodova koliko ta riječ ima slova. Uspoređujući ukupan broj bodova iz 5 ili 10 križaljki dobije se pobjednik. Razne kratice se ne boduju. Primjer se nalazi na crtežu.

IGRAČ 1			
I	S	T	O
T	A	R	A
O	V	A	N
V	A	G	A
$3 + 4 + 4 + 3 = 14$			

IGRAČ 2			
T	R	A	G
O	A	O	A
S	N	I	V
T	A	V	A
$4 + 4 + 0 + 3 = 11$			

## **HVATAJ MJESTO**

Zavisno od broja igrača na pod se postavi nekoliko većih komada papira ( novina). Izviđači se kreću u krug oko postavljenih papira i na dogovorini znak koji daje vođa igre ( zvižduk, vrisak, prestanak muzike, i sl.) nastoje da stanu na papir. Oni za koje nema mjesta ispadaju iz igre. Smanjenjem broj igrača smanjuje se i broj papira na podu ( uklanjaju se čitavi komadi ili se smanjuje njihova površina otkidanjem papira). Igra se dok ne ostanu dva učesnika koji su i pobednici igre.

## **PRENESI TEKST**

Pet do šest izviđača izade iz prostorije ili se udalje od ostalih. Vođa igre pročita jednom od izviđača tekst sa više uočljivih detalja. Dužina teksta je od 1/2 do jedne stranice zavisno od uzrasta izviđača. Izviđač - slušalač nastoji da što bolje zapamti tekst, jer ga treba ispričati slijedećem izviđaču koji dolazi u prostoriju. Ovaj takođe, saslušani tekst, prepričava trećem, treći prepričava četvrtom i tako redom. Na kraju, poslednji izviđač ispriča šta je zapamatio, a vođa igre pred svima čita tekst koji je trebalo prenijeti. Vrši se analiza ko je gdje pogrešno prenijeo ili zaboravio dio teksta.

## **VUK, LOVAC I BAKA**

Učesnici se podijele u dvije grupe. Vođa igre objašnjava igračima da se grupe mogu dogovoriti da budu vuk, lovac ili baka. Svaki lik ima svoj simbol, a jedna grupa može uzeti samo jedan lik u jednom krugu. Simbol za vuka su podignute ruke i režanje, za lovca stojeći stav sa puškom i zvuk "beng", a za lik bake simbol je prijetnja prstom. Grupe se razdvoje oko 2m metra jedni od drugih i dogovore se koji će lik uzeti. Na vođin znak "sad" okreću se licima jedni prema drugim i oponašaju lik koji su izabrali. Poen osvaja grupa koja je izabrala lik koji dominira nad susjednim likom. Pravilo je da baka dominira nad lovcem, lovac dominira nad vukom a vuk dominira nad bakom. Igra se izvodi dok ima interesa ili do određenog broja osvojenih poena.

## **PRIČAM TI PRIČU**

Jedan izviđač priča neku priču, a trojica drugih mu smetaju postavljujući mu pitanja koja nemaju nikakve veze sa tom pričom. On im treba odgovarati sa "da" ili "ne". Njihov cilj je da dekoncentrišu izviđača koji priča priču kako u jednom trenutku ne bi znao gdje je stao sa pričom.

## RIJEKE I GRADOVI

Igrači sjede u krugu. Prvi igrač se okreće drugu i imenuje neku svima poznatu rijeku. Čim drugi igrač čuje ime rijeke, odmah mora izgovoriti ime nekog mjesta na toj rijeci, na šta mu predhodni igrač kaže "Tačno - produži.". Onda desni igrač kaže slijedećem igraču ime neke rijeke, a ovaj mora reći ime mjesta na toj rijeci i tako se igra dok se svi ne završe, jedan krug, dva kruga ili više krugova.

Naravno, kada neki igrač pogriješi ili ne kaže ime dok izbroji do tri, on ispada iz igre dok se jedan krug ne završi, pa onda ponovo sjeda na bilo koje mjesto i nastavlja da učestvuje u igri.

Ako neko ne umije odmah da kaže ime mjesta ili rijeke - svi broj: jedan, dva, tri. Ne kaže li ni tada ime, sam izlazi iz igre i daje zalog.

Evo kako igra izgleda:

- Bosna
- Zenica - Una
- Bihać - Miljacka
- Sarajevo - Vrbas
- Banja Luka - Drina
- Zvornik - Neretva
- Konjic - ...

Poslije prvog kruženja sa pitanjima i odgovorima broj učesnika u igri će se smanjiti. Drugi krug će proći brže od prvog, treći još brže ... itd.

## POŠTA

Poletarci posjedaju u krug ili u grupu. Svaki igrač izabere za sebe ime nekog mjesta. Jedan od igrača pita sve koje su ime izabrali. Tako svako zapamti imena mjesta ostalih igrača. Tada igra počinje.

Jedan igrač kaže : "Tru-tru!". Drugi pita: "Ko ide?". Prvi odgovara: "Pošta.". Drugi pita: "Odakle?". Prvi kaže ime mjesta koje je izabrao, na primjer Mostar. Drugi pita: "A gdje ide?". Prvi kaže ime nekog mjesta koje je izabrao jedan od učesnika, na primjer Brčko. Sada onaj igrač koji nosi ime Brčko mora odmah da uzvikne "Tru-tru!", a igrač koji nosi ime Mostar pita ga: "ko ide?". Treći igrač kaže "Pošta!" i tako se redaju pitanja kao prvi put.

Pitanja i odgovori moraju da lete brzo. Ko pogriješi pitanje ili pogrešno da odgovor - ispada iz igre. Tako isto ispada iz igre onaj čije se ime pošte pomene, a on odmah ne uzvikne "Tru-tru!" kao i onaj koji imenuje grad koji niko nije uzeo. Igra se može izvoditi tako da se uzmu imena svih mjesta, naročito ako je više igrača, i da se odredi predvodnik igre - pa kada padne pitanje "A gde ide?" rukovodilac igre će kazati ime nekog kraja, kantona ili druge zemlje, na šta igrač može reći ime pošte iz tog kraja. Ili može reći neku

dolinu pa igrač može reći nešto o toj dolini. Naravno, da ime na koje predvodnik upućuje pitanje treba da nosi i neko od igrača.

## **SMIJEŠNA PITANJA I SMIJEŠNI ODGOVORI**

Kako ćeš učiniti da crna olovka piše crveno?

Ne zna niko?

Pa to i nije teško. Evo ovako: predvodnik uzima olovku u ruke i sa smijehom napiše "crveno". Olovka je pisala "crveno".

Kako će neko od vas poletaraca postaviti pitanje na koje ćemu se morati odgovoriti sa "da".

Jednostavno ćemo pitati kako se zajedno izgovara "d" i "a". Odgovor mora biti "da".

Kako ćeš piti iz čaše a da ne dotakneš njenih ivica?

Tako da pijem kroz slamku - glasi odgovor.

Kako ćeš hodajući jedan korak naprijed, a dva unatrag ipak dospjeti iz jednog ugla sobe u drugi?

To je lakše nego što se misli! Evo kako: korak naprijed, zatim se okrećeš naglo u istom ritmu napraviš dva koraka natrag, zatim se okrećeš i napraviš korak naprijed, opet se okrećeš i napraviš dva koraka natrag i tako dalje, dok ne stigneš do cilja. Svakako da ćeš brzo stići na cilj.

Pri davanju zadataka poletarcima treba naglasiti da su koraci iste dužine.

## **UTAKMICA SA KUTIJOM ŠIBICA**

Svaki poletarac treba da ima kutiju od šibica, komad konca i drvce na koje će namotati konac. Kutijica se priveže koncem da se može povući. Zatim se sve kutijice postave u isti red kod zida sobe. Na drugoj strani stoje poletarci i drže konac sa kojim je pričvršćena njihova kutijica. Kada igra započne, svaki nastoji što brže može namotati konac na vreteno i tako privući kutiju. Za to je potrebna velika spretnost i opreznost. Pobjeđuje onaj kome to uspije, a da mu se kutija ne prevrne. Ako se kutija od šibica prevrne, igrač ispada iz daljeg takmičenja.

## **MAJINA MAČKA**

Jedan poletarac započne: "Majina mačka je lijepa mačka". Drugi do njega treba da nastavi i kaže: "majina mačka je lijena mačka", i tako redom svaki je dužan da kaže neki pridjev za mačku, koji počinje u ovoj igri sa slovom "L". Ko ne zna reći ni jedan pridjev na traženo slovo, ili ponovi već rečeni, ispada iz igre. U drugoj igri uzme se pridjev na drugo slovo.

## **VIDIM ONO ŠTO TI NE VIDIŠ**

Jedan poletarac iznenada poviše "Vidim ono što vi ne vidite!". Ostali poletarci ga obasipaju pitanjima: je li bijelo, crveno, okruglo, drveno,...itd., a ovaj može da odgovori samo sa "da" ili "ne". Predmet o kome je riječ mora, naravno, biti u sobi gdje se igra. Poletarac koji koji prvi uspije da pogodi predmet, u slijedećoj igri biće naj koji odabira predmet i traži od svojih drugova da pogode koji je predmet odabrao.

## **IGRA INTELIGENCIJE**

Grupa sjedi u krugu, a jednog određuju koji će da prođe kroz ispit "inteligencije". Njega pošalju dalje od grupe, a sami se dogovaraju iz koje oblasti će da ga ispituju. Mora se dogovoriti da uzmu ime neke poznate ličnosti ili bilja, životinja, rijeka, gradova i sl.

Kada se grupa dogovori, dolazi pogadač i postavlja pitanja svakom pojedincu redom. On svojim pitanjima pokušava da zaključi koju je riječ grupa izabrala. Svi iz grupe, na svako njegovo pitanje, bez obzira kako ga on postavi, odgovaraju samo sa DA" ili "NE", već prema postavljenom pitanju. Pogadač se trudi da postavlja takva pitanja da bi iz odgovora mogao zaključiti šta treba dalje da pita da bi pogodio riječ.

Tako na primjer, ako se grupa dogovori da ispita inteligenciju pogadača tražeći od njega da pogodi da su pomenuli ime Mirze Delibašića, onda pogadač pita: "Je li čovjek?", Prvi odgovara "da", "Je li živ?", drugi odgovara "ne", zatim slijede pitanja "Je li Evropljanin, Bosanac, ... itd." sve dok ispitivani ne pogodi o kojoj se ličnosti govori. Ako se pogodi da idpitivani pomene neko ime, a nije pogodio, gubi poen, a ako to učini još jedanput, prisutni mu otkrivaju koja je ličnost i tjeraju ga da ponovo pogada.

## **SA PET PRSTIJU DIŽEMO IZVIĐAČA**

Na sastanku odvojimo petoricu izviđača i odaberemo šestoga, koga će podići sa pet prstiju. Šesti se ukruti, podboči čvrsto ruke, dok petorica pruže kažiprst desne ruke, te jedan stavi kažiprst pod nožni palac desne noge izviđača koga dižu, drugi pod palac lijeve noge, treći pod desnu podlakticu, četvrti pod lijevu podlakticu i peti pod bradu.

Na znak vođe istovremeno sva petorica dižu prste uvis. Ako se izviđač dobro ukrutio, oni će ga sa lakoćom podići u vis. Kako to?

Svaki je izviđač upotrijebio silu određene količine, a kako je istovremeno upotrijebljeno pet sila približno iste količine, to je zbir svih sila dovoljno veliki da podigne izviđača u vis. Rezultat svih tih sila ipak je jača i veća sila.

## VJEŽBANJE VIDA I BRZOG ZAPAŽANJA

Čitav niz predmeta ( prstenje, igračke, dugmat...itd.) treba položiti na sto i pokriti. Tada dolaze izviđači, jedan po jedan. Stvari se otkriju i nakon nekoliko sekundi pokriju. Izviđači treba da dobro posmatraju šta sve leži na stolu, a po mogućnosti i međusobni položaj između predmeta. Svoja zapažanja poslje zapisuju i predaju ih vođi.

Položite na sto 20 ili više različitih cvjetova, listova, razne kore od drveta, zrele ili isušene plodove i slično. Bodovi se određuju tako, da za opštu oznaku ( na primjer "jelova grančica") daje jedan bod, a za približnu oznaku ( na primjer " sasušena jelova grančica") dva boda.

Ovo se ocjenjivanje može primjeniti i kod drugih igara jer je potrebno da izviđač koji tačno opiše dobije više bodova od onoga koji samo nabroji. Može se igrati i u prirodi.

## KO ĆE VIŠE NAPISATI

Svaki izviđač treba da ima komad papira i olovku. Na dati znak vođe a za određeno vrijeme ( 2 - 3 minute) svaki nastoji da napiše što više riječi. Prije toga dogоворити se kakve će riječi biti i iz koje oblasti. Na primjer: mogu se pisati samo stvari koje ubrajamo u opremu za izlet, opremu ili samo ulice, gradovi, rijege itd.

Pobjednik je onaj koji uspije da napiše najveći broj takvih riječi.

## PRIČA U NASTAVCIMA

Jedan izviđač izmisli bilo šta i počne da priča neku priču. najednom zastane i kaže " A kako je dalje bilo to će nam ispričati..." i prozove ime jednog izviđača. Taj izviđač mora odmah u tom smislu da nadoveže pričanje, upotrebljavajući sva već spomenuta imena, ali izmišljajući nove zaplete. I to ide dalje, dok se ne izredaju svi izviđači. Pratite li sadržaj te priče koja će biti sigurno interesantna, vjerujemo da ćete se ujedno i nasmijati.

Treba težiti da u pričanju preovlada šaljivi ton i pričanje veselih zgoda, spominjajući imena nekih od prisutnih.

## **IDEM NA TABOROVANJE**

Stolice se slože u dva reda okrenuta ledima tako da u jednom redu učesnici mogu sjesti na svaku drugu stolicu. Svi sjede, a onaj bez stolice je izletnik. Svaki izviđač koji nosi ime nekog predmeta koji ulazi u sastav lične ili kolektivne opreme potrebne za taborovanje kao npr. šator, ruksak, vreća za spavanje, podmetač, čebe, sjekira,... itd.

Igra počinje tako da izletnik obilazi stolice govoreći "Idem ja na taborovanje i treba mi ..." i nabraja predmete. Izviđač koji nosi ime nabrojanog predmeta ustaje i polazi za izletnikom u koloni oko stolica. U jednom momentu izletnik kaže "Stigao sam" i sjedne na stolicu. Ostali to isto pokušaju ali jedan ostaje bez mjesta. Sada je on izletnik, a prethodni izletnik dobija ime predmeta na čije je mjesto sjeo. Tokom igre ne smije se sjediti prije izletnika, a svi prozvani moraju odmah ustati i krenuti na put.

## **KO , JA? - DA, TI!**

Svaki izviđač ima broj od 1 do broja koliko ima izviđača. Vođa započinje igru i pita "Ko je uzeo maramu?" onaj, kojeg vođa upita odgovori "broj 14" ili bilo koji od brojeva. Prozvani broj mora odmah odgovoriti "Ko, ja?" a prvi izviđač potvrdi "Da, ti!" Broj 14 se brani i kaže: " Ja nisam!" Onda prvi izviđač pita " pa ko je onda uzeo?" a broj 14 odgovara "Broj 7!" ili neki drugi broj. Tada se nastavlja isti razgovor između broja 14 i 7 da na kraju 7 prebaci krivicu na novi broj.

Razgovor treba da teče brzo i baš ovim riječima i istim redom. Izviđač, koji se zapetlja ili se ne javi kada je prozvan njegov broj, isпадa iz igre.

Igra može da postane još zanimljivija, kada okrivljeni broj na pitanje: " pa ko je onda uzeo?" odgovori na onaj broj koji ga je dotada optuživao. Tako se tužitelj nađe optužen i razgovor teče kao i prije, samo obrnuto, a najvjerojatnije završi, da se ovaj zbuni, kaže ime ili nešto drugo, a ne novi broj.

## **NAPAD MORSKOG PSA**

Ovo je fizički zahtjevna igra koja može biti prigodna motivacija za lijena jutra ili pomoći pasivnoj grupi da ostvari kakvu - takvu zajedničku saradnju. Učesnici igraju stojeći u potpuno praznom prostoru. Voditelj je morski pas a svi ostali su brodolomci koji se nadaju da će biti spašeni prije nego li ih morski pas uhvati. Učesnici se moraju stalno kretati uokolo dok ih morski pas motri iz uglova sobe.

Sa vremena na vrijeme voditelj (morski pas) vikne broj koji predstavlja koliko ljudi može stati u jedan čamac za spašavanje. Cilj učesnika (brodolomaca) je da se što prije i preciznije grupiraju u grupe datog broja. Učesnici koji su višak su žrtve morskog psa i ispadaju iz igre.

Oni koji su preživjeli su ponovo u vodi i kreću se po prostoru sve dok voditelj ne kaže drugi broj. Igra se na ovaj način nastavlja, a na kraju, preostalih 3 - 4 učesnika proglašavamo za pobjednike.

## VOĆNA SALATA

Učesnici sjede na kružno postavljenim stolicama i sa obzirom na broj učesnika jedna stolica nedostaje. Voditelj po određenom redoslijedu svakoj osobi daje ime jedne od četiri vrste voća koje učesnici moraju zapamtiti, na primjer: "jabuka, narandža, limun, banana, jabuka narandža, limun, banana, jabuka, narandža, limun, banana ..." itd. Mogućnost da broj učesnika nije djeljiv u kompletne skupove neće uticati na igru.

Osoba bez stolice (obično voditelj) započinje igru tako da glasno prozove bilo koje voće osim vlastitog. Svi učesnici koji pripadaju prozvanoj kategoriji moraju se ustati sa svojih stolica i naći mjesto na drugim stolicama, s tim da se ne smiju vratiti na svoje mjesto. Osoba koja je bez stolice također pokušava naći mjesto za sebe. Igru je izgubila osoba koja je ostala bez stolice. Ona zatim izabire iduću vrstu voća.

Osim četiri vrste voća svaki učesnik može pozvati "voćnu salatu" u kojem slučaju SVI iz kruga trebaju zamijeniti svoja mjesta primjenjujući isto pravilo da se ne smiju vratiti na mjesto koje su upravo napustili. "Voćna salata" se može prozvati samo jednom u svaka tri kruga ( ako osoba koja proziva to želi ). Nije dozvoljeno povlačiti za odjeću ili ometati učesnike. Druga varijanta igre može nalagati da ne smije biti fizičkog kontakta između učesnika tokom izmjena stolica.

## PAUCI I MUHE

Ova igra zahtijeva puno koncentracije i dobre reflekse. Učesnici se podijele po parovima s tim da svakom paru pripada po jedna stolica. Stolice se postave u krug u jednakim razmacima i sa puno mjesta između njih.

Jedna osoba iz svakog para sjedne na stolicu dok druga stoji iza nje. Ako neka osoba nema partnera onda ona treba stajati iza stolice bez obzira na to što je stolica prazna. Ako je broj učesnika parni onda voditelj treba staviti praznu stolicu u krug i stati iza nje. Nakon što je krug formiran voditelj upoznaje nekoliko učesnika da su oni koji stope sa vanjske strane kruga

"pauci", dok su oni koji sjede unutar kruga "muhe". Svi pauci osim jednog imaju uhvaćenu muhu u svojoj mreži.

Cilj pauka bez muhe u mreži je da domami neku od muha da dođe i uhvati je u mrežu. Pauk to čini tako što namigne jednoj od muha iz unutrašnjeg kruga. Na taj znak muha mora pobjeći svom pauku i sletiti na stolicu (mrežu) pauka lovca.

Pauk koji gubi svoju muhu može je spriječiti da pobegne tako što će čvrsto staviti ruke na njena ramena ne dozvoljavajući joj da ustane sa stolice. Nije dozvoljeno držanje odjeće ili kose isto kao ni dodirivanje leđa muhe koja želi pobjeći pa se takvi slučajevi presuđuju u korist pauka - lovca. Svi pauci moraju stajati sa rukama iza leđa, a sve muhe moraju sjediti uspravno, sa leđima na naslonjaču stolice (ne smiju biti sagnute).

U slučaju lova čija je ispravnost dovedena u pitanje, voditelj donosi konačnu odluku. U pola vremena namjenjenog ovoj igri učesnici "paukovi" bi mogli razmijeniti mjesta sa učesnicima "muhamama" tako da bi svako imao priliku igrati u svim ulogama.

## PUTOVANJE U MISLIMA

Igra se sastoji u tome da svi učesnici sjednu, i namjeste se što udobnije kako njima odgovara. Potom zažmire i opuste sve mišiće. Zatim voditelj počinje sa svojom pričom: Smjestite se što udobnije, opustite se, slušajte ovu buku što vas koja vas okružuje. Zamislite koliko malo tišine imamo, pa čak ni malo. Razmislite šta koja buka znači, njeni imeni. Pokušajte vidjeti svoju unutrašnjost od glave do pete.

Da li ste ikada razmišljali od čega se sastoji vaša unutrašnjost? Da li od bola, od mržnje, ljepote? Da li ste ikada osjetili granicu između svoje unutrašnje sredine i vanjske sredine? Pokušajte osjetiti. A sada idemo na jedno putovanje. Zamislite jednu veliku livadu, sa prelijepim cvijećem, zumbulima,ako je već Proljeće.

Vidite li boje, pogledajte, prefijene su.Hodajte sad livadom, trčite ako želite.

Možda, kod nekoga niti trave dosežu visinu i do 1 metar,pa ostaje put iza vas.

Kada dođete na kraj livade ulazite u jednu šumu.U šumi čujete cvrkut ptica, a odjednom neki životinjski krik. Da li ste se prepali? Kako se osjećate? Ubrzo ste zanemarili sve i krenuli dalje kroz šumu. Izlazite iz šume i nailazite na jednu malu livadu, a na livadi jedna mala koliba. Da li je vidite? Izgleda da nema nikoga u kućici. Nevidi se dim iz dimnjaka. Vi se polako penjete na terasu i kucate na vrata.

Međutim, vrata vam niko ne otvara. Vi hvatate za šteku i ulazite u malu kućicu. Kućica je pusta i puna je raznih predmeta. Pridite bliže, popipajte ih ako želite? Polako se penjete uz stepenice, koje vode na tavan. Otiđite gore i vidite šta ima! Polako otvarate i prolazite kroz uzak otvor. Kada ste ušli, vidite prašinu.

#### Nastavak 5 igre :

Pogledaj te tu prašinu, kao da niko nije zalazio već dugo godina. Ko li to ovdje živi? U jednom kutu nalazi se škrinja. U toj škrinji se nalazi neki predmet.

Da li je želite otvoriti? Slobodno pridite i otvorite! Vi polako otvarate i vidite nešto u škrinji. Da li će te uzeti i ponjeti sa sobom? Ponesite ako želite!

Odjednom čujete glasove. U nedoumici ste. Nezname da li da ponesete predmet.

Ko želi neka ponese! Vi brzo niz stepenice, kroz kuću, niz malu livadu.

Ko želi neka hoda ili trči! Zatim prolazite šumu, veliku livadu. Vraćate se u svoju unutrašnju sredinu, zatim u vanjsku sredinu. Sluštate tu buku. Čujete li? Polako otvarate oči. Otvori te ih!

Nakon priče voditelj podijeli učesnike u 3-4 grupe ( po 5-6 učesnika ). Zatim im kaže: Da razmjenjuju slike, tj. šta je ko video u škrinji, i da li je uzeo taj predmet.

Nakon 5-10 min. Voditelj im objasni šta je to SKULPTURA- to je zamrznuti dio tijela, koje nam govori o nekoj pojavi. Kada im objasni voditelj im zadaje zadatke da naprave skulpturu od tog predmeta ( iz škrinje ). Odnosno trebaju napraviti simbol tog predmeta. I kada se dogovore ( 5-10 min.) voditelj im podijeli listove na kojima će napisati ime skulpture. I kad napišu, onda svi pokažu svoje skulpture.

Voditelj u svakoj skulpturi potapša nekog učesnika i upita ga: ŠTA ON GLUMI?

Nakon svega učesnici će pokušati iz svih skulptura sastaviti jednu skulpturu.

### **GDJE JE VISEĆI MOST**

Cilj ove igre je razvijanje koncentracije i posebno vještine slušanja. Učesnici sjede u krugu držeći se za ruke tako da krug učine što većim koliko to prostor i raspon ruku dozvoljavaju. Jedna je osoba u centru kruga

sa maramom vezanom preko očiju. Ta osoba može biti dobrovoljac ili učesnik kojeg je voditelj izabrao. On/ona je zatočenik okružen drugim učesnicima kao zidinama dvorca. Da bi se mogao oslobođiti zatočenik mora naći viseći most.

"Viseći most" se kreira nakon što su zatočeniku oči povezane maramom i nakon što voditelj takne ramena dvojice učesnika koji stoje jedan do drugog i tada oni opuste ruke stvarajući prolaz kroz zidine dvorca. Ovih dvoje učesnika su tihi i ne govore ništa tokom čitave igre. Kada igra započne svo drugo "kamenje" iz zida dvorca započne stalne šumove kao što su strujanje vjetra, zvižduk ptica, pjevanje ljubavnih pjesama dvorskih djeva, klepetanje lonaca, galop konja i sl.

Zatočenik ne smije dodirnuti zidove dok pokušava pronaći viseći most da pobegne i mora slušati vrlo pažljivo da usred buke prepozna "nijemi" prostor visećeg mosta. Zatočenik zakorači na "slobodu" kada prepostavi da je našao/la izlaz. Ako je na pravom mjestu onda će moći preći viseći most, a ako je pogriješio/la, zidine dvorca će ga/je zaustaviti i morat će ponovo pokušati. Kada jedan zatvorenik uspije izaći na slobodu, drugi zauzima njegovo mjesto.

## **GDJE SI?**

Ovo je još jedna vrlo dobra igra koncentracije i slušanja koja se zasniva na korištenju zvukova. Igra se u parovima na praznom prostoru. Svaki par odlučuje koje će zvukove koristiti kao pozivne znakove za svoje partnerne - to može biti glasanje neke životinje, mehanički zvuk, muzička nota ili bilo šta što svaki par igrača izabere. Kada se svi igrači dogovore, parovi se razdvoje i zauzmu mesta u prostoriji što je moguće dalje od svojih partnera.

Voditelj tada zatraži da svi učesnici zatvore oči. Tada, vrlo pažljivo i sa stalno zatvorenim očima, svaka osoba kreće tri koraka naprijed, dva desno i dva puta se okreće u mjestu. Na kraju, još uvijek sa zatvorenim očima i vrlo pažljivo u odnosu na vlastiti položaj i položaj ostalih učesnika, svaka osoba pokušava koristeći samo dogovorene zvučne signale pronaći svog partnera.

Partneri koji se međusobno pronađu stanu i smiju otvoriti oči ali ne smiju pristati stvarati dogovorene zvukove tako da ostali učesnici znaju da oni nisu njihovi partneri.

Varijanta ove igre može uključiti zadavanje specifične vrste zvukova učesnicima kao što su na primjer: zvukovi džungle, zvukovi iz kuće, zvukovi ulice, obalni zvukovi, zvukovi sela...itd. Kada se nađu svi partneri, parovi bi mogli međusobno razmijeniti mišljenja o tome što su u igri doživjeli kao najlakše a šta kao najteže i zatim podijeliti svoja zapažanja sa cijelom grupom.

## ZUUM - ŠKRIIP

Ova je igra uzvrsna vježba koncentracije, kordinacije i saradnje. Grupa stane u krug tako da pojedinci nisu previše razmaknuti jedan od drugoga. Tada voditelj objasni da je sadržaj igre praćenje pokreta trkačih automobila koji mijenjaju smijer kretanja kretanjem po trkačoj stazi. Kada neko kaže "zuum!" automobil skreće na jednu ili drugo stranu, a kada neko kaže "škriip!", automobil koči, neposredno prije mijenjanja brzina.

Automobil će se na početku kretati samo lijevo pa kako koja osoba kaže "zuum!" ona domah okrene glavu prema lijevo. Međutim, kada neko kaže "škriip!", sugerijući kočenje automobila, smijer kretanja se mijenja i osoba koja je neposredno prije toga rekla "zuum!" mora prihvatići promjenjeni smijer kretanja automobila i ponovo reći "zuum!" ali tako da sada okrene glavu desno i ostane u tom položaju dok neko drugi ne kaže "škriip!" kada se smijer kretanja ponovo promijeni.

Nema pravila koja određuju ko može reći "škriip!" i kada - svako u krugu to može u bilo kojem trenutku učiniti. Sa druge strane učesnici mogu reći "škriip!" samo jednom u toku igre. Svakako, grupa se može izvrsno zabavljati koristeći različite zvučne efekte ubrzavanja i kočenja.



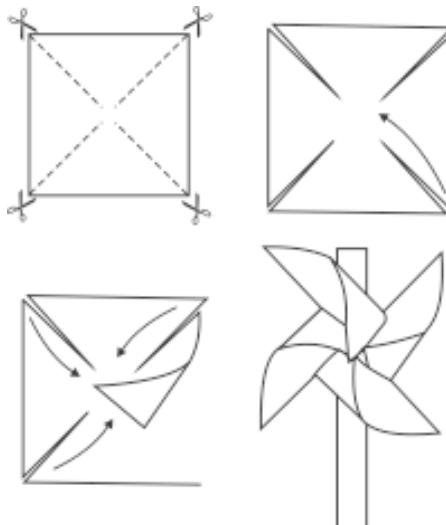
# ORIGAMI





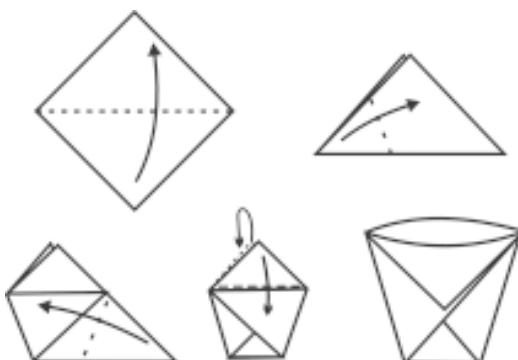
## VJETRENJAČA

- 1- Upotrijebite papir kvadratnog oblika.  
Zarežite sva 4 vrha prema sredini.
- 2- Savijte vrh A prema sredini (nemojte zatisnuti).
- 3- Vrhove B, C i D savijte preko vrha A.
- 4- Rajsneglom ili manjim ekserom zakucajte model na postolje. Puhnite.



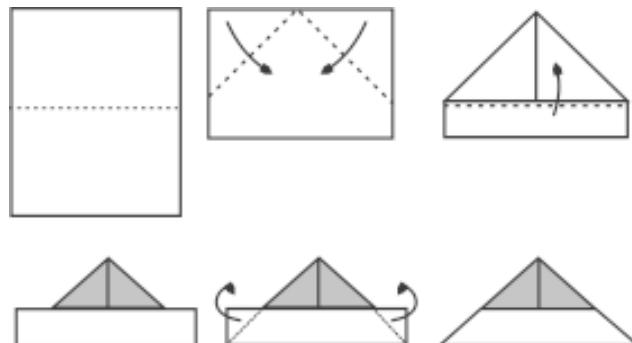
## ČAŠA

1. Upotrijebite papir kvadratnog oblika. Savijte vrh D prema gore.
2. Savijte vrh A udesno tako da gornji brid savijenog dijela bude vodoravan.
3. Savijte vrh C ulijevo.
4. Savijte vrhove B i D prema dolje. Pritisnite u tačkama X i Y tako da model postane trodimenzionalan.



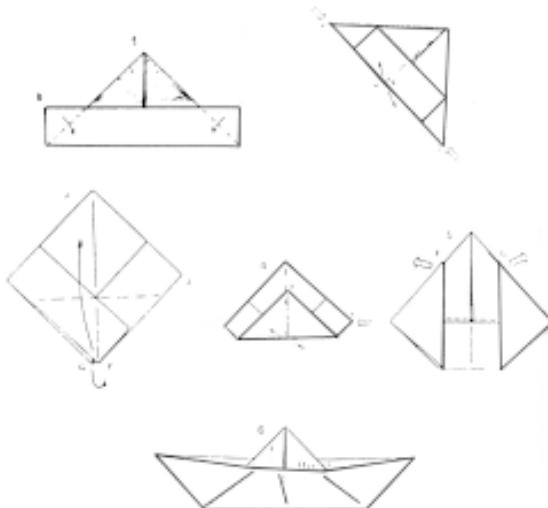
## KAPA

1. Upotrijebite veliki komad papira pravouglog oblika ( novine ). Savijte stranicu prema dole.
2. Vrhove B i C savijte prema dole.
3. Stranice a i b savijte prema gore.
4. Raširite model.



## BARKA

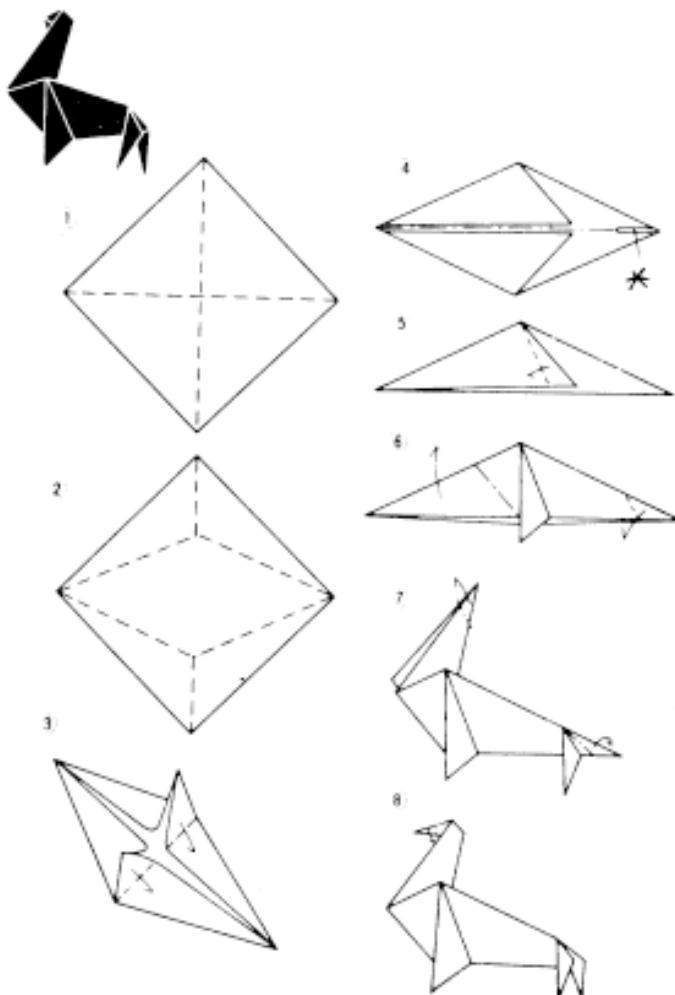
1. Započnite sa kapom.
2. Vrhove D i E savijte prema dole.
3. Pritisnите u tačkama F i G tako da se one spoje, a tačke H i J razdvoje.
4. Savijte vrhove F i G prema gore.
5. Pritisnите u tačkama H i J tako da se one ponovo spoje.
5. Raširite vrhove F i G.



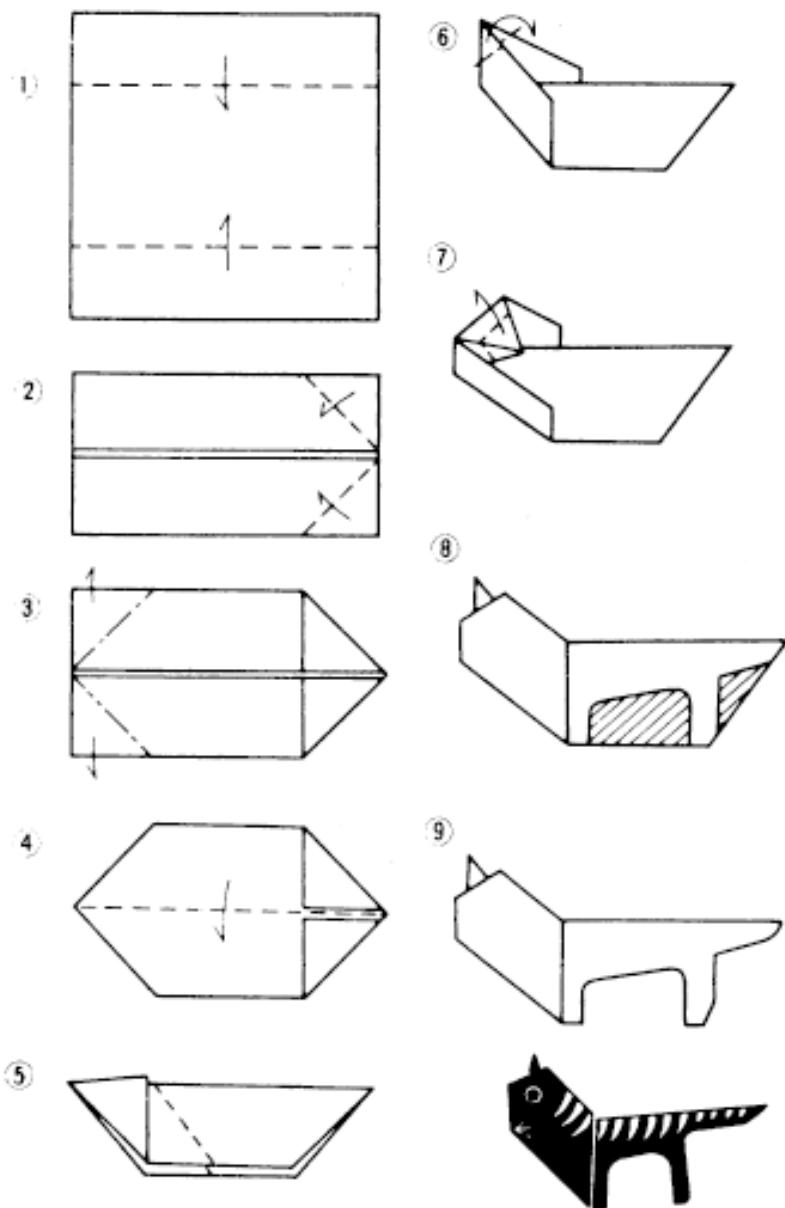
## FOKA I TIGAR

Svaki početak je težak. Zato ćemo predstaviti još jedan jednostavan rad od papira. To su dvije vrlo poznate životinje foka i tigar.

Prema priloženim crtežima nije teško izraditi likove ovih životinja. Obratite pažnju na to da papir presavijete na mjestima označenim crticama. Isertana (šrafirana) polja izrežite. Pri izradi foke, kod faze na crtežu 4 potrebno je zarezati na mjestu označenom zvjezdicom. Ovi se likovi mogu izraditi od bijelog papira pa naknadno obojiti, ali je zgodno koristiti i obojeni papir. Naravno, kada se radi o tigru bit će neophodno naknadno izraditi pruge na njegovim ledima.

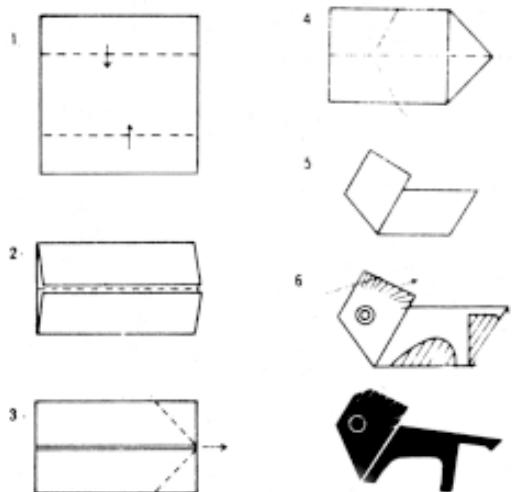


Naravno, kada se radi o tigru bit će neophodno naknadno izraditi pruge na njegovim leđima.



## LAV

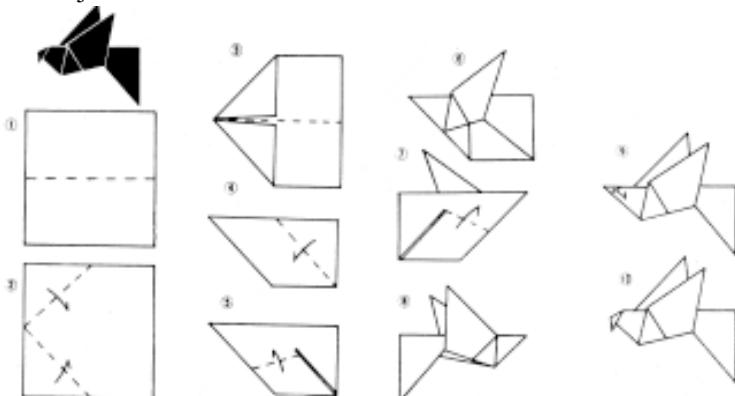
Lava nije teško izraditi. Dovoljno je slijediti crteže, vodeći računa o tome da isprekidane linije pokazuju, gdje se papir treba presaviti, a iscrtane površine treba odrezati. Iznimno kod oznake C vrh treba odrezati, a kod oznake D samo narezati da se dobije dojam grive. Kod oznake A presavija se prema natrag, a kod oznake B prema naprijed.



## PTIČICA

Ptičica se izrađuje nešto komplikovanije, no dovoljno je pratiti crteže. Pravila presavijanja su ista, ali kod crteža 5 i 7 potrebno je presijeći oba lista papira na mjestu gdje je dvostruka linija, a presavija se samo prednji papir.

I još nešto. Kako god radite likove od papira, potrudite se za što ljepši konačni izgled. To znači: koristite obojeni papir, ili već izrađeni lik obojite prikladnim bojama.



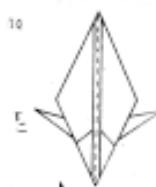
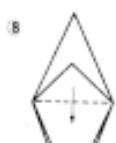
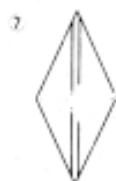
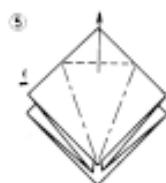
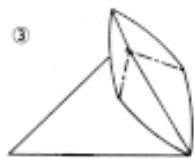
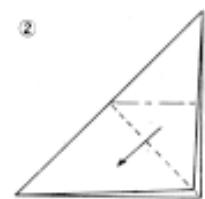
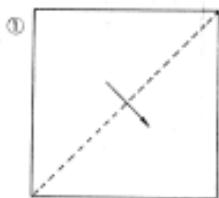
## VRANA

Prvi pogled na crteže možda ne odaje dojam velike složenosti zadatka. No, VRANA koju želimo izraditi mogla bi nam zadati dosta muka. Pratimo detaljnije crtež: kod faze 3 potrebno je nakon presavijanja po isprekidanoj liniji faze 2 papir vratiti u vertikalni položaj (desni gornji dio), te tu vertikalnu stranu raširiti i presaviti prema unutra. Tako dolazimo u fazu 4 u kojoj je lijevi dio u dva sloja, a desni uz dva (nastavka s lijeva) ima još dva od kojih je gornji kvadratan. (Crtežom je to teško pokazati).

Zatim je potrebno lijevi (šiljati) kraj prema crtežu 4 raširiti, tj. cijeli desni dio podići, pa lijevi presaviti unutra, tako da se dobija kvadratni oblik (crtež broj 5) koji sadrži gornju i donju punu plohu, te između njih preklopljene polukvadrate plohe. Obratite pažnju: taj oblik ima gore vrh koji je zapravo centar početnog kvadratnog papira, dva donja vrha, koji su na kvadratnim površinama, te dva unutarnja koji su nastali uvijanjem. Presavijanje iz oblika 5 u oblik 6 možda vam takođe neće ići lako: potrebno je podizati donji prednji vrh i presavijati po vodoravnoj isprekidanoj liniji u smjeru strelice, a istovremeno po kosim linijama presaviti gornji papir i njegov donji dio (lijevi i desni), tako da vrhovi A i B crteža 5 dođu na označena mjesta crteža 6.

Za prelaz na crtež 7 potrebno je vrhove C i D ( sa crteža 6) uvrnuti prema unutra, tako da dobivamo oblik 7 ( tačkicama je označen dio koji se ne vidi sa prednje strane, kao ni položaj "bivših" vrhova C i D). Crtež 8 prikazuje "zadnju" stranu našeg modela na kojoj je potrebno manji trokut presaviti na dole, a zatim ponovo okrenuti prema naprijed. U tom položaju potrebno je prednje vrhove E i F uvrnuti unutra, (crtež 9) ali tako da "izvire"

Prema van na crtežu 10. Po srednjoj isprekidanoj liniji sada se lik preklopi i dolazi do položaja 11. Vrh se uvrne unutra i eto vrane sa crteža 12. Dodavanjem žutog kljuna i velikog oka na crni papir koji smo (vjerujemo) koristili - evo trodimenzionalnog lika vrane (gavrana) koji može i da stoji, ali ne na ravnoj površini jer mu je rep dugačak.





# IGRE U PRIRODI





## **TRKA SA JABUKOM**

Djeca su postrojena u vrsti i svaki u desnoj ruci drži kašiku na kojoj je jabuka. Na znak vođe svi potreće noseći kašiku na kojoj je jabuka. Pobijedi onaj koji stigne prvi na cilj.



## **SADNJA I BRANJE KROMPIRA**

Djeca su postrojena u vrsti i svaki ima košaricu sa 10 - 15 krompira (papirnih loptica ili sl.). na znak vođe potreće prema cilju ostavljajući približno na svakom metru po jedan "krompir", a vraćajući se, "krompir" ponovo kupe sa zemlje. Pobijedi igrač koji je prvi donijeo košaricu sa krompirom do vođe.

## **UTAKMICA ŽIVIH BICIKALA**

Djeca se podijele u parove i postave u red. Jedan učesnik legne opirući se o ruke, a drugi ga stajeći prihvati dignuvši mu noge. Na znak vođe, "bicikli" krenu naprijed prema cilju udaljenom 10 do 15m. Prva tri pobijednika dobijaju simboličnu nagradu.



## **TRKA U VREĆAMA**

Djeca su postrojena u vrsti stoeći u vrećama koje su zavezane oko vrata (ruke su u vreći). Na znak vođe igrači potrče prema cilju. Na cilju udaljenom oko 15 metara od starta stoji toliko posuda sa vodom koliko ima igrača, a u svakoj posudi pliva jabuka. Igrači, stigavši na cilj, trebaju zubima zagrhisti jabuku i zatim se vratiti na start. Prva trojica su pobjednici.



## **TRKA U ČIZMAMA**

Igrači stoje postrojeni na startnoj liniji i svaki stoji u velikim gumenim čizmama. Na znak vođe potrče prema 15 metara udaljenom cilju. Prva tri su pobjednici.

## **TRKA SA POSUDOM VODE NA GLAVI**

Djeca su postrojena u vrsti i svaki učesnik ima na glavi posudu sa vodom bez pridržavanja rukama. Na znak vođe krenu što brže prema cilju udaljenom 10 - 15 metara. Prva trojica su pobjednici.

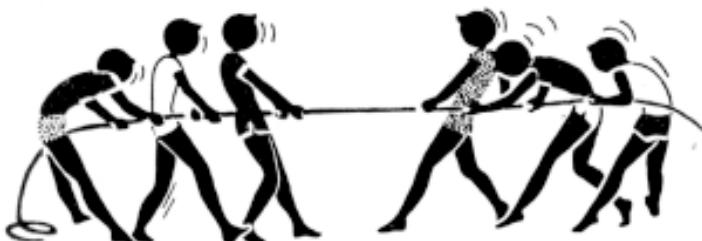


## **ZAVEZANIH OČIJU PRONAĆI JABUKU**

Djeca su postrojena u krug a u sredini kruga u visini prosječnog ramena djece visi obješena jabuka. Ruke drže spojene otraga na leđima. Sva djeca imaju zavezane oči izviđačkom maramom. Na znak vođe slobodno se kreću i nastoje na slijepo pronaći jabuku, hvatajući po zraku glavom i ustima. Tko uspije, pobjednik je u igri.

## **KO ĆE PREVUĆI UŽE**

Djeca imaju pred sobom uže dužine oko 5 metara, debljine oko 3 - 5 cm, te sa podjednakim snagama podijele prihvatiši uže na dvije strane. Na znak vođe svaka grupa nastoji natezanjem užeta prevući suprotnu grupu preko označene crte.



## **UTAKMICA TENKOVA**

Djeca se rasporede u parove. Jedan igrač legne na leđa i ispruži noge, a drugi se postavi na njega tako da su njegove noge kod glave prvoga, te ih prvi igrač drži rukama. Glava drugoga je kraj nogu prvoga i drugi se rukama drži za noge prvoga, okrenutim licem ka licu ležećeg. Gornji zamahne trupom, uvuče glavu među noge donjeg i savije leđa. Na taj način napravi kolut, a u tome učestvuje i donji igrač. Uvježbani igrači kreću se poput "tenkova" dosta brzo naprijed.

## **UTAKMICA " ČUDNOVATI PLES "**

Igrači se podijele u parove okrenuti jedan drugome i uhvate rukama jedan drugoga za nadlaktice. Na znak vođe igrači nastoje navlačenjem jedan drugome stati na noge, a pobjeduju igrači koji su uspjeliu određeno vrijeme najviše puta stati suigraču na nogu.

## **TRKA SA KUTIJAMA**

Igrači su postrojeni u vrsti na startnoj liniji i svaki ima u ruci 5 do 10 običnih kutija naslaganih jednu na drugu. Na znak vode brzo krenu prema cilju udaljenom 10 - 15 metara. Prva trojica su pobjednici.



## **UTAKMICA " SLIJEPI HRVAČI"**

Igrači su podijeljeni u parove podjednake jačine. Svaki igrač ima zavezane oči, a i svaku ruku vezanu za ledima. Voda rasporedi takmičare na udaljenost od nekoliko metara i na znak zviždaljke takmičari započinju hrvanje. Udaraju jedan u drugoga ramenima i to traje tri puta po dvije minute. Jedan igrač pita drugoga "Gdje si?", a drugi odgovara: "Ovdje!" i odmah uzmiče, tako da prvi igrač najčešće u dara u prazno, što daje gledaocima dovoljno prilike za smijeh.

## **UTRKA NA TRI NOGE**

Igrači se podijele u parove stoeći jedan do drugoga. Maramom ili kanapom svaki par zaveže noge i to od jednog igrača desnu a od drugog lijevu i to nad gležnjem i nad koljenom. Na znak vode parovi potreće prema cilju tako da im je srednja "dvostruka noga" zajednička, a vanjske slobodne. Par koji prvi stigne do cilja dobija nagradu. Udaljenost do cilja je oko 15 metara.

## **TRKA SA PODMETANJEM PLOČICA**

Svaki igrač ima dvije drvene pločice dimenzija 30 x 20 cm i stoji na startnoj liniji. Na znak voditelja krenu svi igrači prema cilju udaljenom 10 do 15 metara podmećući u hodanju ispod stopala drvenu pločicu tako da do cilja ne stanu na zemlju. Pločice izmjenjuju stoeći na jednoj nozi i rukom prebacujući slobodnu pločicu naprijed. Prva dva učesnika koja stignu na cilj su pobjednici.

## TRKA NA ŠTULAMA

Svaki igrač ima svoje štule visine oko 50 cm. Svi igrači stoje na startnoj liniji i na znak voditelja krenu prema 15 m udaljenom cilju. Prva tri učesnika koja stignu na cilj dobijaju nagrade.



## UTAKMICA "NA KUTIJAMA KONZERVI"

Svaki igrač ima dve prazne kutije od konzervi visine oko 15 cm, a promjera 10 cm. Na strani gdje je kutija na poklopcu zatvorena probuše se strane dve rupice jedna nasuprot drugoj, provuče se konopac i učvrsti čvorovima. Dužina konopca je tolika da igrač stoeći na poklopcu kutije može rukom pritegnuti kutiju da čvrsto stoji na nozi. Igrači stoje na kutijama pritegnuvši ih konopcem. Na znak vođe krenu prema cilju podižući istovremeno nogu i kutiju i tako nastoje što brže stići do cilja.



## GDJE JE MOJ GROZDIĆ

Djeca su u redu jedna za drugim. To su grozdovi na lozi. Jedan je izvan reda, to je vinogradar. On je 3-4 koraka pred prvim djetetom u redu i zapita ga: "Gdje je moj grozdić?". Prvi grozd mu odgovori: "Evo ga na lozi". Na to oboje potrče oko "čokota", kolčića zabijenog u zemlju, a vinogradar se trudi da uhvati grozd prije nego što stane zadnji u red. Ako mu to uspije, promjene uloge i igra se nastavlja istim pitanjem drugom grozdu, koji je sada postao prvi u redu.

## **TRKA STONOGA**

Igrači se postave u redove po 4 ili 5. U svakom rdu prvi igrači ispod raskoračenih nogu pruže lijevu ruku, koju igrači broj 2 prihvate u raskoračnom stavu desnom rukom, a lijevu pruže ispod nogu igračima broj 3, koji ponove istu radnju sa igračima broj 4, odnosno broj 5. Na znak vođe "gusjenice" kreću u pravcu cilja udaljenog oko 15 metara želeći stići što prije.

## **TRKA GUSJENICA**

Igrači se rasporede u grupe po 4 i postave na startnu liniju. Broj redova po 4 igrača ovisi o broju igrača. Grupa od 4 postavi se u red, stojeći jedan iza drugoga. Sagnu se jedan za drugim u raskoračnom stavu, s time da rukama uhvate za gležnjeve nogu učesnika ispred sebe. Na znak vođe "gusjenice" krenu prema 20 metara udaljenom cilju.

## **TRKA "TERETNI VOZ"**

Igrači se rasporede u grupe po 4 ili 5 i postave u redove jedan iza leđa drugoga. Igrači se pruže u ležeći stav sa osloncem na rukama, tako da igrač 2 stavi na svoja ramena noge igrača broj 1, igrač broj 3 igrača broj 2 itd. Na znak vođe "teretni vlak" krene prema cilju. Igrači moraju paziti da svi u redu pomiču ruke istovremeno, jer u protivnom teško će održati ravnotežu i noge će spadati sa ramena. Pobjeđuje "teretni voz" koji prvi stigne do 15 metara udaljenog cilja.

## **VRAČ**

Igrači stoje na svojim mjestima u malom kružiću. uz neki predmet. Vrač ide naokolo i u koga upre prstom, taj mu se priključuje u red iza njega, te stavlja ruke na ramena onome koji je pred njim. Svi hodaju ili trče sitnim koracima i pjevaju pjesme.

Vrač ih vodi okolo dotle dok sve ne pokupi, a onda iznenada vikne: "Sva djeca kući!". Svi igrači, pa i vrač potrče i zauzmu jedno mjesto. Ko ostane bez mjesta, postaje vrač i igra se nastavlja.

## TRAŽENJE GNJEZDA

“Ptice” traže “gnjezda”. U dvorani ta su “gnjezda” drveće, a u dvorani kredom označeni krugovi. “Vrabac”, međutim, nema nikakvog mesta i zove: “Ptičice, dodite ovamo”, svi igrači, koji su kod svog drveta ili u svakom krugu po dva, skupe se oko “vrapca”. Na dati znak potrče svi na svoja mesta, a i vrabac s njima. Igrač koji nije stigao na svoje mjesto, u daljem nastavku je “vrabac”. Ili, ako pređašnji “vrabac” nije stigao da zauzme nečije mjesto, nastavlja dok mu to ne uspije.

Drugi način igre: U dvorani su označeni krugovi, kao na slici, a u svakom od njih nalaze se po dva igrača. Na znak vode, svi igrači mjenjaju krugove. Igrač koji je preostao i nije stigao u krug, ostaje iza krugova na mjestu tzv. “prekobrojnog”. Pri mjenjanju krugova nikada se ne smije naći, ni u jednom krugu, više od dvojice igrača.



## LISICA I KOKOŠI

Jedan od igrača, koji je izbrojen ili određen da bude "lisica", postavi se u polukrugom određenu "lisičiju jamu" (može imati i mlatić u ruci). I ostali imaju mlatice i razdijeljeni su u polja igre. Na poziv: "Lisica iz Jame"!, svi se razbježe a "lisica" nastoji da ih uhvati, poskakujući na jednoj nozi. (promjena noge je dozvoljena). Ko je udaren rukom, taj je nova "lisica", njega tjeraju u "jamu". Ista igra može se izvesti i u raznim varijantama. Prestupi li koji od igrača granicu koja okružuje igralište (a granica može biti i više uporedo), onda je taj igrač "lisica" i mora u "jamu". To se objavlja znakom zviždaljke ili uzvikom: "Granica"!. Dogodili se da "lisica" objema nogama stane za vrijeme hvatanja na zemlju (pod), mora natrag u "jamu" a isto tako mora iznova početi s hvatanjem. Ostali igrači (kokoši - pjetlići) imaju pravo udariti liscu na povratku u jamu. Nova "lisica" postaće i onaj igrač koji prestupi ili stane na crtu što označuje "lisičiju jamu".

## LOVAC, VRABAC I OSA

Igrači čine krug držeći se za ruke. Izvlačenjem kocke između igrača izaberu se lovac, vrabac i osa. Lovac se trudi da uhvati vrapca, vrabac da pojede osu, a osa da ubode lovca tj, jedan nastoji uloviti drugoga. Za vrijeme lovljenja smije se provlačiti ispod ruku i odlaziti u krug ili bježati oko kruga, ali se ne smije udaljavati predaleko. Čim jedan od ove trojice uhvati kojeg igrača sva trojica odlaze u krug među igrače, a njihovo mjesto dolaze drugi igrači.



## TRČANJE SA ZAPREKAMA BROJ 1

**Cilj igre:** trčanje, skokovi, preskoci, provlačenje, ravnoteža, bacanje, takmičenje

**Uzrast:** za djecu od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** dvije grupe po 8 do 10 djce

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište, igralište

**Pribor:** improvizirani most, prepona za preskok, niska greda, sanduk, označen jarak, zastavica (sve po 2 komada)

**Trajanje igre:** 10 minuta

### Način izvođenja:

Djeca su poredanu dva reda po 8 do 10 djece u redu. Ispred reda označena je startna linija, a udaljenost između redova je 6 do 8 metara. Na 60 metara ispred startne linije svakog reda postavljena je zastavica kao cilj. Na 10 metara od startne linije postavljen je improvizirani most, na 20 metara prepona za preskok, na 30 metara niska greda, na 40 metara sanduk, na 50 metara označen je jarak.

Na znak voditelja igrači broj 1 iz svakog reda potrče sa starta i podvlače se puzeći ispod mosta, zatim preskaču preponu, trče po niskoj gredi, penju se na sanduk, preskaču jaraka: Voditelj daje znak igraču broj 2 iz jednog reda čim igrač iz toga reda stigne na cilj i tako se igra nastavlja dok svi igrači ne stignu do cilja. Pobijedi grupa koja prva sa svim igračima dođe do cilja.

## TRČANJE SA ZAPREKAMA BROJ 2

**Cilj igre:** trčanje, skokovi, preskoci, provlačenje, ravnoteža, bacanje, takmičenje

**Uzrast:** za djecu od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** dvije grupe po 8 do 10 djce

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište, igralište

**Pribor:** lopta, bure bez dna, stalci za skok uvis, niska greda, sanduk, 7 štapova po 1,5m visine, jarak (sve po 2 komada)

**Trajanje igre:** 10 minuta

### **Način igre:**

Djeca su poredana u dvije grupe po 8 do 10 u redu, a ispred redova označena je startna linija, red od reda međusobno je udaljen 6 do 8 metara. Na 50 metara od startne linije pred svakim redom zabodena je zastava na koplju visine 2 metra što predstavlja cilj.

Na 9 metru pred svakim redom postavljeno je bure bez dna, na 15 metru stalci za preskakanje visine 70 cm, na 20 metru niska greda, na 28 metru visoki sanduk, na 32., 33., 34., 35., 36., 37 i 38 metru zabodeni su u liniji štapovi visine 1,5 metara i na 42 metru linijama je označen jarak.

Na znak vođe igrači broj 1 iz svakog reda polaze sa starta noseći loptu u ruci koju poslije provlačenja kroz bure bacaju igraču broj 2 i produžavaju trku sa zadacima po stazi, preskaču visinu d 70 cm, trče po gredi, penju se na sanduk, vijugavo obilaze zabodene štapove, preskaču jarak i trče do svog cilja.

Igrač broj 2 kada primi loptu radi sve isto kao i igrač 1 i igra se nastavlja dok na cilj ne stignu svi igrači. Pobjeđuje grupa čiji su igrači prvi stigli do svoje zastavice.

## **KIPOVI**

**Cilj igre:** trčanje, hvatanje, spretnost

**Uzrast:** za djecu od 8 do 12 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** neograničen

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljишte, igralište, veća dvorana

**Pribor:** ---, potrebne su oznake igrača

**Trajanje igre:** 5 do 10 minuta

### **Način izvođenja:**

Igrači se podijele u dvije podjednake grupe. Jedni imaju na glavi kape, a druga grupa je gologlava. Na znak voditelja igre igrači sa kapama hvataju igrače bez kapa sa time da nastoje igrača kojeg hvataju udariti rukom po ramenu. Uspije li koji igrač udariti, tada igrač bez kape na tom mjestu mora ostati ukočen kao "kip" i ne smije se pomicati sa mjesta. Međutim igrači bez kapa imaju pravo oslobođiti svoga suigrača tako što ga udare rukom po ramenu i sa povikom "Slobodan!", a taj igrač nastavlja igru. Na igralištu ima sad više manje "kipova". Ali i igrači sa kapama paze da igrač "kip" ne bude oslobođen, te nastoje onemogućiti igračima bez kape

da oslobole svoga saigrača, jer i sami mogu postati "kipovi" "ako ne budu oprezni.

Voditelj igre prati igru, sudi, te po potrebi mijenja ulogu igrača sa kapama i bez kapa, ako već igrači sa kapama kroz 10 minuta igre ne uspiju da sve igrače bez kape pretvore u "kipove".



## OSTAO BEZ ŠTAPIĆA

**Cilj igre:** brzina, kretanje, spretnost

**Uzrast:** za djecu od 7 do 12 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** neograničen

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište, igralište, veća dvorana

**Pribor:** štapića koliko ima igrača - manje jedan

**Trajanje igre:** 5 do 10 minuta

### Način igre:

Igrači se postave u krug nacrtan kredom ili gipsom te trče oko kruga izvan nacrtane kružnice. Kretanje se može i mijenjati, bilo da oko keuga hodaju, poskakuju na jednoj nozi, hodaju u čučenju i slično.

U sredini velikog kruga ucrtan je i mali krug u kojem na zemlji leže štapići i to po broju jedan manje od broja igrača.

Na znak voditelja igre "Jedan-dva-tri-SAD!" igrači potrče ka središtu kruga i svaki nastoji uzeti jedan štapić. Jedan će igrač ostati bez štapića i taj ispada iz igre. Ponovo se oduzima jedan štapić i igra se nastavlja, te ponovo jedan igrač ostaje bez štapića i ispada iz igre. Igra se nastavlja dok ne ostanu u igri dva igrača, koja se takmiče za hvatanje jednog štapića. Pobjednik dobija neku manju nagradu.

## PAPIRNA ŠTAFETA

Čelni igrači svake ekipe imaju u rukama novine. U svakoj ruci drže po jedan list. Na udaljenosti od 10-20 metara nalazi se kretalište, zaboden štap, lopta i sl. Na dati znak, svi prvi u redu potrče do okretališta, a zatim se vraćaju natrag. Pri tom ne smiju stati na zemlju, a zatim stanu na njega. Na polazištu predaju "novine" sljedećem igraču. Umjesto novina može se upotrijebiti kakav drugi papir, drvene pločice, a na igralištu i cigle ili pjnosnato kamenje.

Drugi način: prvi u redu ima dva komada, a drugi jedan komad čvršćeg papira. na prvi znak, prvi igrač potrči sa polazišta do druge crte te postavi komad papira na tlo, stane na njega i odmah stavi drugi komad papira na tlo i pređe na njega. U međuvremenu je, na drugi znak, dotrčao drugi igrač s papirom i stao na papir, koji je spustio drugi igrač, a njemu da papir koji je donio. Čim primi papir, prvi igrač stavi ga na tlo i pređe na njega, a drugi igrač, prešavši na papir koji je maločas napustio, uzme papir na kome je dosad stajao i pređa ga prvo itd. do kraja. poslije toga se drugi igrač vrati sa sva tri komada, jedan pređa sljedećem igraču, a za sebe zadrži dva i brže potrči do polazne crte, a zanjim i treći igrač, te ponove dosadašnje postavljanje. Igra se nastavlja sve dok svi igrači ne pređu na drugu stranu.

Ko će preći prije?



## VESELA ŠTAFETA

U toku trčanja djeca moraju izvesti razne zadatke kao:

1. U jednoj ruci imaju prutić, a drugom bacaju punjenu lopticu u vis.
2. Lopticu ostave na jestu gdje uzmu dva komada papira. zatim hodaju po njima, stavljajući komad po komad papira ispred sebe, kako ne bi stali na zemlju. U drugoj ruci drže štapić.
3. Ostave dva komada papira na mjeto gdje ih čeka poslužavnik pun kestena (šišarki od bora itd.). Stave poslužavnik na glavu i drže ga jednom rukom, dok u drugoj drže štapić. Ako koji kesten ispadne, miraju ga pokupiti, staviti na poslužavnik i, noseći ga na glavi, nastaviti trčanje.
4. ostave poslužavnik s kestenjem i guraju rukom loptu po tlu, a u drugoj ruci drže štapić.
5. ostave loptu i u limenom linčiću nose vodu, koja do cilja ne smije da se prospere. Igra se u talasima, po pet do šest igrača na razmaku. Koji prvi stigne, donosi svojoj grupi onoliko bodova koliko je igrača u talasu, a svaki daljnji po jedan bod manje. S cilja se prenosi zadatak na prvo mjesto. Usljed pomicanja predmeta nastaje drugi redoslijed.

Sve ove zadatke moraju djeca izvršiti najprije kao posbne štafete, a kad ih nauče onda se 1-5 zadaci izvode na jednoj stazi kao niz zadataka, jedan za drugim.



## TRI LOPTE

Igrači su raspoređeni, prema broju učesnika u grupe po 8-12 u redu iza nacrtane linije za start. U igralištu ispred svake grupe igrača, nacrtaju se na tlu tri kruga jedan za dru-gim, prečnika pola metra. Krugovi su udaljeni međusobno 5 m, a prvi krug udaljen je takođe 5 m od startne linije. Svaka gru-pa igrača ima tri lopte, koje se na početku igre nalaze na desnoj strani, na samoj startnoj liniji.

Zadatak je da igrači u tr-ku redom postave lopte u nacrtane krugove, i da ih drugi na isti način vrate na startnu liniju. Na znak za početak igre, prvi igrač u svakoj grupi uzme jednu loptu i trčeći odnese je u prvi krug, zatim se vrati uzme drugu loptu i odnese je u drugi krug i konačno u treći. Pošto je to izvršio, враћa se trčeći do svoje grupe i lakin udarcem ruke po ramenu daje znak sljedećem suigraču za start, a on se priključi kao posljednji. Sada sljedeći igrač, koji je primio znak za start, trčeći dođe do prvog kruga i donese loptu na mjesto gde se nalazila na početku igre, opet se uputi po drugu i konačno po treću. Pošto je i ovaj igrač izvršio svoj rad, daje udarcem ruke po ramenu znak za start sljedećem igraču i priključi se kao posljednji u redu. Ovo naizmjениčno odnošenje lopte u krugove i donošenje na startnu liniju vrši se sve dok se svi igrači ne izmjene a pobjedila je ona grupa koja prva izvrši zadatak sa svima igračima.

U ovoj igri trčanje svakog pojedinog igrača na daljinu od 30-50 m, s otežavajućim okolnostima, t.j. nošenjem lopte, predstavlja napor većeg stepena. U slučaju da učesnici nisu izvježbani ili nisu dorasli savlađavanju ovakvog zadatka, voda će se poslužiti jednim od sljedećih drugih načina:

- a) igra se izvodi sa smanjenim razmacima između krugova;
- b) svaki igrač odnosi u krug samo po jednu loptu, odnosno donosi je nazad na startnu liniju. U ovom slučaju tri lopte odnose troje prvih iz reda, a vraćaju ih sljedeće troje iz reda;
- c) prvi igrač nosi sve tri lopte od jednom, a drugi ih mora pokupiti i sve tri vratiti nazad;
- d) kao i pod c) samo što igrači mogu smetati jedan drugog.

Svi ovi oblici igre mogu se igrati trčeći ili brzim hodanjem.

## **SVAKI SVOJE**

Igrači su podjeljeni na grupe od 6-8 igrača. Svaka grupa stoji u redu, jedna pokraj druge, na udaljenosti od 3-4 metra. Prvi igrač svake grupe stoji na liniji polaska, a ostali su iza njega. Na udaljenosti od 15-25 m ispred svakog reda zabo-dena je u zemlju palica, koja je 1-2 m visoka, a oko nje je nacrtan krug prečnika 2 metra.

Na znak za početak igre, svi prvi u grupama potrče do cilja i tamo skinu jedan ili više dijelova odjeće (košulja, jakna, džemper i sl.) i ostave ih u krugu. Kad su skinuli i ostavili ugovorenim dio odjeće, tada smiju izaći iz kruga i potrčati prema sljedećem igraču svoje grupe kojega udare po dlana ispružene ruke. Na taj znak potrči i ovaj igrač do cilja, skine dio odjeće i vrati se kao prethodni. Igra se sve dok se svi ne izredaju.

Koja će grapa prije biti gotova?

Drugi način (za odrasle).

1. Na znak vodnika, svi odjednom potrče do cilja i istovremeno skidaju i ostavljava ugovorenim dio odjeće, a zatim se vraćaju na svoja mjesta.
2. Na znak vodnika, prvi potrči po svoj dio odjeće, obače je u krugu i vrati se do sljedećeg u redu na polazištu gde mu daje znak za polazak. Tako redom dok se i posljednji ne obuće.
3. Na znak vodnika igre, svi potrče istovremeno do svojih odjela i oblaće ih u samom krugu. Kad su svi obučeni, potrče ka polazištu i postave se u red kao na početku igre. Dopušteno je pomaganje pri oblačenju. Sudija na cilju pazi da igrači krenu tek kad su svi potpuno obučeni. Oblačenje nije dopušteno za vrijeme vraćanja na polazište, i poništava postignuti uspjeh grupe.

## **KOD SVOJE ZASTAVICE**

**Cilj igre:** trčanje, brza orijentacija, borba za pobjedu svoje grupe

**Uzrast:** za djecu od 7 do 10 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 3 x 5, 3 x 10, 3 x 15

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište, igralište, veća dvorana

**Pribor:** tri raznobojne zastavice sa drškom, materijal za ucrtavanje krugova ( kreč ili gips)

**Trajanje igre:** 5 do 10 minuta

### **Način igre:**

Djecu podijelimo u tri grupe. Za svaku grupu na igralištu označimo krug. Veličina kruga je tolika da se u njemu slobodno smjestete djeca iz jedne grupe. Udaljenost kruga od kruga treba da je što veća. u krug ulazi određena grupa djece, tako da je u svakom od tri kruga podjednak broj djece. Jedno dijete dobija zastavicu. U svakom krugu je zastavica druge boje. Na znak voditelja djeца se razdiđu po igralištu, a tri dječaka sa zastavicom udalje se zajedno i izmjene zastavice, ali tako da ostala djeca ne znaju kod koga je pojedina zastavica. Nakon izmjene zastavica koje nose sakrivene ispod kaputa ili u košulji, vraćaju se ona trojica svaki u svoj krug. Na ponovni znak voditelja trojica sa zastavicama svaki u svom krugu podigne zastavicu u vis. Svaka grupa brzo trči u krug, gdje je zapazila boju svoje zastavice, a ne raniji krug. Pobjeđuje grupa koja se prva smjestila u svom krugu i time dobija jedan poen. Na kraju pobjeđuje grupa koja prva sakupi tri poena.

## **MUZIČKE PORUKE**

**Cilj:** da se stimuliše otvorenost i međusobno povjerenje između učesnika, da koriste neobične načine izražavanja i komuniciranja

**Uzrast:** 11 do 20 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** neograničen

**Mjesto izvođenja:** na taborovanju, kampovanju, izletu i sl.

**Potrebe:** pjesmarice i lični dnevničici mogu se koristiti ali nisu obavezni

**Trajanje:** od 6 do 12 sati

### **Način izvođenja:**

Članovi voda provode prijepodne ili cijeli dan kontaktirajući jedan sa drugim pjevanjem kao jedinim načinom komunikacije. Oni komuniciraju na

ovaj način u svim situacijama u kojima imaju kontakt jedan sa drugima bez promjena programa koji su predviđeni za taj dan.Pored toga,patrole i vodovi koristeći pjevanje kao način izražavanja šalju jedni drugim poruke tokom dana koje trebaju biti dekodirane po prijemu.Uvečer razmjenjuju i prepričavaju iskustva koja su stekli kroz ovu aktivnost.

Odlukom o danu održavanja i trajanju aktivnosti ista počinje kada vođe objave zvanično njen početak i od tog trenutka svaki kontakt pričanjem je zabranjen a komunicirati se može samo pjevanjem onog što si želio da kažeš.Nije važno da li se radi o dogovoru,davanju instrukcija,obavljanju nekog posla, SVE se izvršava samo kroz pjesmu.

Prilikom upoznavanja članova sa predstojećom aktivnosti vođa navodi izazov u ovome što će svakako pomoći da se stvori još vedrije raspoloženje.

Prije redovnih aktivnosti oko ručka,voda potsjeća vodove da trebaju pripremiti jednu ili nekoliko poruka za druge vodove,koje će im poslati pjesmom u horu u jednoj od prilika tokom redovnih aktivnosti bez prethodnog zapisivanja poruke.

Svaki vod treba pokušati prepoznati i intepretirati poruku koja im je poslana,te navečer otkriti broj i značenje poruka koje su primili i poslali tokom dana.

Repertuar pjesama je prepušten kreativnosti učesnika,što znači da se mogu koristiti pop,rock,narodne,zabavne,izviđačke i dr pjesme.Vođe iniciraju kreativnost u segmentu da učesnici sami komponuju pjesme ili ubace riječi u već poznate melodije kako bi se povećao nivo razmjene poruka i stimulisale sposobnosti improvizacije.

Pošto je aktivnost objašnjena i demonstrirana učesnicima,vođe treba da podižu atmosferu aktivnosti tako što sami iniciraju aktivnost čime se osigurava da niko ne pokušava kršiti pravila na bilo koji način.

Nakraju pošto se aktivnost završi svaka četa i patrola prepričava svoja iskustva.

## GDJE ŽELITE JESTI VEČERAS?

Cilj igre:razvijanje vještina kulinarstva, jačanje timskog duha, upoznavanje drugih kultura

Uzrast:od 11 do 15 godina

Spol: muški i ženski

**Broj učesnika:** dva ili više vodova

**Mjesto izvođenja:** na taborovanju( može i na bivaku, zimovanju i sl.)

**Pribor:** pribor za kuhanje, sastojci za potreban recept, materijal za dekoraciju kulture određene zemlje

**Trajanje igre:** priprema se 2-4 sedmice prije taborovanja i izvodi više puta za vrijeme taborovanja

Četiri specijalna jela se pripreme u kampu, svako od drugog voda. Prije toga svaki vod uz pomoć vođe čete i vodnika pravi jelovnik baziran na hrani tipičnoj za određenu kulturu. Oni biraju sastojke, praktično ih pripremaju i prikupljaju sve ono što će im trebati da pripreme jelo noseći odjeću te kulture. Svaki vod preuzima svoj red u toku dana kampovanja i poziva druge vodove na večeru u specijalnoj atmosferi. Unaprijed se odrede dani kada će koji vod kuhati i prirediti večeru.

## **2 - 4 SEDMICE PRIJE:**

Voda ili vođe objašnjavaju i motivišu aktivnost na svakom sastanku tokom ovog perioda. Kada članovi shvate aktivnost i "naoštare" se za početak vođe zamole svaki vod posebno da izabere zemlju ili kulturu. Oni mogu pomoći vodovima radeći im listu sa koje mogu izvršiti izbor. Svaki izbor treba biti održan u tajnosti i odabrana zemlja biti skinuta sa liste mogućnosti izbora. Ovako će izbor svakog voda biti iznenađenje, neće biti istog izbora, vođe neće morati objašnjavati svome vodu da zemlja koju žele odabrati je već odabrana što bi pokvarilo događaj. Kada je izbor napravljen vođe članovima objašnjavaju zadatke koje će obaviti u narednim sedmicama.

## **SEDMICU PRIJE TABOROVANJA:**

Vodovi moraju ispuniti sljedeće zadatke:

- istražiti (otkriti) običaje i posebne karakteristike kulture koju su odabrali.
- pripremiti jelovnik te kulture i vježbati njegovo pripremanje
- pripremiti tipičnu odjeću koja će se nositi na večeri prezentacije

Vođe raspravljaju o aktivnostima stimulišući entuzijazam vodova i kontrolišući rad vodova.

## **NA POSLJEDNJEM SASTANKU PRIJE KAMPA:**

Ovo će biti posljednji sastanak voda prije izvođenja aktivnosti pa sve pripreme treba da budu provjerene i svi zadaci ispunjeni do kraja. Ovo je vrijeme kada se treba uvjeriti da ništa nije zaboravljeno ili zanemareno, da krajnji rezultat ne bi bio pokvaren.

Vođe trebaju razgovarati sa svakim vodom da vide kako su zadaci prihvaćeni, pomoći im u prevazilaženji problema koji su možda iskrslji u toku izvršavanja zadataka.

Čitava grupa se sakuplja zajedno i određuju se večeri i termini kada će se obroci u kampu pripremati.

Zavisno od toga kako će grupa obezbijediti zalihe kampa vode treba da osiguraju da sastojci koji su potrebni za pripremanje jela budu dobiveni na vrijeme i u potpunoj diskreciji te da se drže odvojeno od ostale hrane kao posebno prisvojene.

## **ZA VRIJEME TABOROVANJA:**

Na dan kada vod treba da pripremi svoje jelo ,vod na koji se to odnosi preuzima aktivnosti u kampu ranije nego obično.Vode im trebaju dati dovoljno vremena da pripreme jela,mjesto i presvuku se u kostime.Ostatak grupe također treba imati vremena za pripremu.Kao dobro vaspitani gosti drugi vodovi spremaju poklone za domaćina.Kada je sve spremno,domaćin prima svoje goste, priređuje im dobrodošlicu i servira jela svoje kulture.

Ova aktivnost je prikladna za mlade ljude oba spola.Ako je izviđačka grupa mješovita, predlažemo da se pozovu druge grupe da se pridruže aktivnosti.Ako ovo nije moguće onda druga grupa treba da kampuje u području ili u blizini grupe koja može biti kontaktirana.Ovo će biti posebna prilika za susrete i druženja sa drugim ljudima.

U ovoj aktivnosti lista sa koje se bira zemљa može biti neograničena po slobodnoj volji.Kako god ,predlažemo da svjetska najpoznatija obilježja ne budu izostavljena pošto su ona veoma vrijedna ,atraktivna i ukusna . Možete uključiti kineska, afrička, francuska, meksikanska, i razna druga jela.Podrazumjeva se da ovdje budu uključena i vaša sopstvena nacionalna obilježja.^uvajući osnovnu strukturu aktivnosti može se praviti i niz varijacija.Na primjer, pored hrane i odjeće određene kulture vodovi mogu pronaći određenu muziku i dekorirati mjesto izvođenja prema običajima te kulture.Tu su još neke pojedinosti kao prezentovanje jelovnika na individualnim karticama sa slikama te kulture, demonstracija tipičnog plesa, davanje prikaza istorijskog događaja ...itd.

## **NEKA PUCA...!**

**Cilj igre:** trčanje, saginjanje, gađanje, brzina odlučivanja

**Uzrast:** za djecu od 7 do 10 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 10 do 20

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljiste, igralište, veća dvorana

**Pribor:** obična lopta, kreč ili krda za obilježavanje kruga

**Trajanje igre:** 5 do 10 minuta

### **Način igre:**

Na igralištu se gipsom ili kredom označi krug promjera 4 do 5 metara.

Djeca se poredaju slobodno po obodu kruga, a u sredini kruga leži lopta.

Voditelj igre stoji po strani i više " Neka puca..!Neka puca...!" i na kraju izgovori ime jednog djeteta u igri. Ovaj odmah potrči prema lopti , a ostali

nastoje da se razbježe i pokušavaju da se što više udalje. Dijete koje je bilo prozvano čim stigne do lopte povikne "STOJ!" i tog trenutka svi igrači se zaustave u stavu mirno (tko produži dobiva kazneni poen). Dijete zatim loptom gađa najbližeg ili najpogodnijeg igrača. Ukoliko ga pogodi, pogodeni ispada iz igre. Djeca se ponovo postave oko kruga i igra se nastavlja sa uzvikivanjem voditelja "Neka puca...!Neka puca...!"

## ZEC I LOVCI

**Cilj igre:** kretanje, razvijanje osjeta, orijentacija

**Uzrast:** za djecu od 7 do 10 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 20 do 30

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljiste, igralište, veća dvorana

**Pribor:** tri marame za vezanje očiju

**Trajanje igre:** oko 10 minuta

### Način igre:

Djeca se uhvate za ruke i rašire krug, te načine raširenim rukama zatvoreni krug. U krugu su tri igrača izabrana brojalicom ili dogovorom i to je jedan "zec", a druga dvojica su "lovci". Voditelj zaveže oči "zecu" i "lovcima":

Na znak voditelja lovci unutar kruga jure za zecom i nastoje ga uhvatiti. Da bi se mogli "orijentirati", sa vremena na vrijeme lovci zovu zeca "Gdje si zec?". Zec odgovara: "Tu sam!" ali istovremeno promijeni mjesto i krene suprotno od glasa lovaca. "Lovci" ga traže tamo gdje su čuli glas. Igrači u krugu nastoje zavarati lovce a ponekad i zeca. Nastaje smijeh a pogotovo kada se dogodi da lovac uhvati lovca umjesto zeca. Ne uspiju li lovci uhvatiti zeca, voditelj igre određuje zamjenu igrača i u igru ullaze novi lovci i zec.

## DAN I NOĆ

**Cilj igre:** trčanje, brzina, hvatanje, nošenje

**Uzrast:** za djecu od 8 do 12 godina

**Spol:** muški i ženski (u sportskoj opremi)

**Broj učesnika:** 20 do 40

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljiste, igralište, veća dvorana

**Pribor:** bez pribora

**Trajanje igre:** 15 do 20 minuta

### **Način igre:**

Za igru se odredi i označi prostor u obliku pravokutnika dužine oko 80 metara, a širine oko 30 metara. Po sredini igralište se linijom prepolovi na dvije jednake polovine. Igrači se podjele u dvije grupe i stanu jedna grupa u vrstu sa jedne strane linije u sredini, a druga sa druge strane, okrenutim leđima prvoj grupi. Voditelj igre označi imena i jedne i druge grupe te jednima daje ime dan, a drugima noć. On stoji na jednom kraju igrališta u sredini i baca novčić u vis, pa okrene li se glava - lovi dan, a okrene li se pismo - lovi noć. On poviće u slučaju da se okrenula glava "dan". Tog momenta igrači "noć" počnu trčati u pravcu svoje vanjske crte igrališta, a igrači "dan" za njima sa ciljem da bilo kojeg igrača protivničke grupe uhvate ili dotaknu rukom. Uspijeli ko od igrača "dan" da to učini, tada ga uhavćeni ili dotaknuti igrač "noć" mora na leđima nositi do sredine igrališta, a ostali se vraćaju slobodni. Igra se nastavlja bacanjem novčića.

## **BALONIJADA**

**Cilj:** brzina refleksa, spretnost, koordinacija pokreta, zabava

**Uzrast:** 9 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** neograničen

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište, igralište, veća dvorana

**Pribor:** broj balona koliko ima i učesnika, 1 klupko kanape

**Trajanje:** 30 do 60 minuta

### **Način izvođenja:**

Pošto se svi učesnici okupe vođe im podjele balone. Svaki učesnik treba da napuše svoj balon do veličine oko 30 cm te ga zaveže oko članka noge. Vođe kontrolišu da li su svi završili navedenu pripremu i zatim daju znak za početak aktivnosti. Aktivnost se odvija na taj način što svaki učesnik treba da probuši balon nekom drugom ali to smije učiniti samo rukom bez ikakvih pomagala i sl.

Jako je važno naglasiti da redovne aktivnosti (tabor, sastanak i sl.) teku bez obzira na ovu aktivnost čime se u redovne aktivnosti unosi mnogo živosti. Također je jako važno postaviti nekoliko posmatrača koji također učestvuju u aktivnosti, a koji vode računa pored vođa da se pravila igre poštuju. Pobjednik je onaj učesnik koji zadnji ostane sa neprobušenim balonom.

Ukoliko se žele sve aktivnosti usmjeriti na odvijanje ove onda se aktivnost može otežati na način da se ograniči radijus kretanja i sl.

## AJME MENI!

**Cilj igre:** trčanje, hvatanje, brzina, spretnost, snalažljivost

**Uzrast:** za djecu od 8 do 12 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** neograničen

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište, igralište, veća dvorana

**Pribor:** platnena udaraljka ispunjena mekanim materijalom

**Trajanje igre:** 5 do 10 minuta

### Način igre:

Igrači se postave u krug zbijeni jedan do drugoga, okrenuti ka središtu kruga, pognute glave sa rukama na ledima. Jedan od igrača obilazi krug noseći u ruci platnenu udaraljku i neprimjetno doda udaraljku jednom od igrača u krugu. Udaraljku stavlja oprezno u ruke jednog od igrača da niko to ne primjeti, ponekad i zavarava kao da je već nekome dao, što sve zbunjuje igrače u krugu i ne znaju kome je udaraljka predana. Igrač koji je dobio tu udaraljku iznenada njome počinje udarati igrača desno od sebe, a taj igrač čim osjeti da je udaraljka kod susjeda i da je dobio po ledima, počinje bježati udesno oko kruga nastojeći što prije stići ponovo na svoje mjesto. Igrač koji hvata nastoji igrača što više puta udariti udaraljkom i igra time postaje živa i vesela. Prvi igrač koji je predao udaraljku stane na mjesto onoga, kome ju je dao, a igrač koji je hvatao sada hoda oko kruga i daje udaraljku nekom od novih igrača.

## LISICA U KOKOŠINJCU

U sredini omeđenog igrališta nalazi se "koka" koju predstavljaju tri povezana štapa. Igrači se podijele u dvije grupe po 10 do 20 u grupi.. Jedna grupa predstavlja lisice, a druga lovce. Jedna za drugom izlaze lisice i šunjaju se prema "koki" - tj. ne bi li srušila povezane štapove. U isto vrijeme po redu izlaze i lovci da odbrane "koke". Ako lovac uhvati lisicu, ona odlazi sa njima i postaje zarobljenik, a ako lisica sruši "koku"- tj. tri povezana štapa, mora lovac poći sa lisicom kao zarobljenik. Štapovi se ponovo postave i igra se nastavlja do pobjede jednih ili drugih.

## RIBOLOV

Na omeđenom igralištu trči - pliva oko 10 do 20 ribica. U dva ugla igrališta koja su dijagonalno jedan od drugoga stoji 5 do 10 ribara u svakom uglu. Ribari mogu loviti ribe onda, kada se uhvate za ruke to jedan igrač iz jednog i drugi igrač iz drugog ugla. Jedan potrči sa jednog, a drugi s drugog ugla sa ciljem da se spoje, naprave mrežu i hvataju ribu. Ali ribice nisu mirne, nego nastoje da maramom rastjeraju ribare i ne dozvole da se uhvate za ruke. Ulove li koju ribu odvedu je u ugao. Ali ribica može i potrgati mrežu te nastoji da razdvoji ribare i da im pobegne. Pređe li ribica među igrališta dok je ribari hvataju, ulovljena je, jer se nalazi na suhom i ona odlazi u ugao. Igra završava kada su pohvatane sve ribice. Voditelj igre pazi da se svi igrači pridržavaju pravila.

## LOVI TREĆEGA

Igrači stanu u krug u parovima, jedan igrač za drugim licem okrenut prema sredini kruga. Jedan igrač trči oko kruga, a drugi ga lovi. Kada mu zaprijeti opasnost da će biti ulovljen, igrač koji trči, stane ispred jednog para, ali sada vanjski - posljednji iz toga para mora da trči umjesto njega. Taj obično nije toliko spretan da odmah potrči dole, jer je iznenaden, te ga lovac udari. U tom slučaju uloge se izmjene i on postaje lovac.

Ako je posljednji u paru domišljat i brz te prijeđe u protivnapad, te umjesto da lovac njega udari, on udari lovca, ne preostaje lovcu drugo nego da bježi i spašava se kod kojeg obližnjeg para. Ovu igru djeca vole i često rado igraju.

## TJERANJE LISICE

U sredini igrališta je jama, a u njoj velika lopta. Svaki igrač drži u ruci debeli zaobljeni štab dužine 1/2 metra. Oko velike jame, na udaljenosti tri do pet koraka poredane su male jamice okolo naokolo. To su kućice igrača.

Jedan igrač nema svoje jamice. Na početku igre lopta je u jami, a svi igrači zabodu svoje štapove u tu jamu. Na dati znak oni poviču: "Lijo, lijо hajd iz jame van!" i izbacе loptu iz jame. Na to svaki igrač nastoji da se što prije vrati svojoj kući, tj. da zabode štap u jednu rupicu. Budući da je jedna rupica manje, jedan će igrač ostati bez kućice. Taj igrač je gonič. On nastoji da loptu vrati u jamu ali mu ostali igrači to priječe, te štapom udaljuju loptu

što dalje od jame. Ali, dok oni udaraju loptu, njihova kućica je prazna i gonič to iskorištava i nastoji da svoj štab stavi u nečiju kućicu. Onaj koji ostane bez kućice postaje sada gonič. Kućice se tako mijenjaju i vlasnik je dijete-igrač koji uhvati praznu jamicu - kućicu.

Uspije li gonič utjerati loptu u jamu, igra počinje kao na početku, da se svi igrači skupe oko jame. Lopta se smije tjerati samo palicom, a jamica se ne smije pokrивati nogom.

## **TRAŽIM SVOJE OVCE**

Jednom igraču zavežemo oči. On je pastir i stane kraj zida ili nekog drveta. Ostali igrači su ovce. Ovce redom dolaze do pastira i pitaju: "gdje je moje mjesto?", a pastir im kaže: "tri koraka natrak", "Pet koraka lijevo"; "Dva koraka lijevo" - itd. Sve ovce izvršavaju zapovijed pastira i ne miču se sa mjesta. Kada su sve ovce smještene, okrene se pastir i nastoji da pronađe koju ovcu.

## **JAKOVE GDJE SI?**

Igrači stoje u krugu, a u sredini je Jakov i njegov otac. Obojici su zavezane oči. Otac pita: "jakove gdje si?", a sin odgovara: "Tu sam!". Otac nastoji da uhvati Jakova, a Jakov nestasno bježi ispred oca i mijenja mjesto na kojem je dao odgovor: "Tu sam!". Igra se tako dugo dok otac ne uhvati Jakova, a zatim se igrači mijenjaju.

## **ZMIJA**

Voditelj igre položi dugo uže na pod. Igrači se poredaju kraj užeta licem okrenuti prema užetu. Igrači su jedan od drugoga razmaknuti jedan korak. Voditelj igre se sagne, uzme uže za jedan kraj, udara njime o pod i uže poprima izgled zmije. Igrači preskaču preko zmije. Koga dotakne uže (ujede zmija), isпадa iz igre. Igra se nastavlja dok ne ostane samo jedan igrač pobjednik.

## **KO JE ZADNJI**

Igrači su raštrkani po igralištu. Svaki igrač ima zadatuk da gađa najbližeg igrača, čim dođe u posjed lopte koju voditelj na početku igre baci u zrak. Igrači smiju bježati i izmicati udarcu, a ako su pogodeni, moraju na mjestu sjesti skrštenih nogu. Time su ujedno isključeni iz igre. Pobjednik je igrač koji ostane posljednji nepogoden. Onaj igrač koji je u posjedu lopte, ne smije sa njom trčati ni hodati, već je mora bacati sa onog mesta, gdje ju je uhvatio. Vrijedi samo direktni pogodak. Lopta se u odbrani može uhvatiti ali ako ispadne iz ruku na tlo smatra se da je igrač pogoden.

## **ČUVAJ SE PONORA**

Na igralištu je krug prečnika 4-5 m. Igrači su van kruga, u parovima. Svaki par je drugome licem okrenut. Na dati znak jedni druge guraju u krug. U krugu su oni koji pređu krug cijelim stopalom, makar jedne noge. Pobjednici su oni igrači koji ostanu van kruga.

Drugi način: Isti zadatak samo sa tom razlikom, što jedan drugoga nastoje izvući iz kruga. Oni koji ostanu u krugu, ti su pobjednici. Zabranjeno je guranje.



## **BORBA NA OSTRVIMA**

Na zemlji se nacrtaju krugovi, jedni prema drugima s prečnikom od 1,5 do 2 m. U krugove uđu dva do tri grača protivničkih momčadi, jedni s "ostrva" a drugi sa "kopna". Ko prekorači krug, ispada iz igre. Momčad koja zadrži u krugovima većinu igrača, pobjednik je.

## **DIVLJI KONJI**

Igrači se podjele u dvije momčadi, u "konje" i "jahače". Borba se u ovoj igri odvija između jednih i drugih na taj način što igrači koji predstavljaju konje nastoje na svaki način da jahače zbace sa sebe, a jahači opet nastoje da se na svaki način zadrže u svom položaju. Zabranjeno je uspravljanje trupa i bacanje jahača nazad. Igra se dijeli u dva poluvremena; u prvom poluvremenu jedna momčad predstavlja jahače, a u drugom konje, i obratno.

Svaki igrač, koji je uspio zadržati se na "sedlu" cijelo poluvrijeme, donosi svojoj momčadi po jedan bod. Trajanje igre udešava se prema fizičkoj kondiciji igrača.

## **POVLAČENJE UŽETA**

1. Dvije podjednako jake momčadi postave se jedna naspram druge i drže dugačko uže, koje je na sredini označeno. Zadatak je da se srednji označeni dio užeta prevuče preko vlastite granice. Koja momčad to postigne, ta je pobijedila.
2. Uže je položeno na tlo, pa se tek na dati znak diže i počinje s potezanjem.
3. Uže je položeno na tlo između dvije grupe momčadi, koje su postavljene u dvije vrste, jedna nasuprot drugoj. Igrači su označeni brojevima. Kad se koji broj prozove, onda istreće igrači označeni tim brojevima, sa svake strane po jedan uhvati uže i počne vući. Igrač koji je pobijedio, donosi svojoj momčadi bod. Igra se može započeti iz raznih položaja: iz klečenja, sjedenja, čučanja itd.

## **DOHVATI JABUKU**

Dva po dva igrača uhvate krajeve užeta, koje je dugo 2-3 metra, i stanu između dvije jabuke, koje su postavljene na papir na zemlji i međusobno udaljene 5 metara. Svaki igrač nastoji istovremeno dohvatići jabuku, vukući drugog igrača sebi kako bi mu onemogućio dohvatanje jabuke, jer onaj igrač koji prvi uhvati jabuku na svojoj strani dobija i drugu jabuku.

## **KLISANJE**

Broj igrača 10-12. Potrebna je palica duga 70-80 cm i "klis", komadić oblog drveta velik 15-20 cm, zaoštren na oba kraja. Igra se na slobodnom prostoru, gdje u blizini nema kuća. Igrači se podijele u dvije ekipe i na sljedeći način biraju ko će biti na "klisu": po jedan igrač iz svake ekipe uhvati desnom rukom na donjem kraju okomito postavljenu palicu. Iznad njih neizmenično postavljaju ljeve, pa desne šake do vrha. Igrač čija šaka uhvati palicu na vrhu, tako da nema više mjesta za hvatanje, čvrsto je drži dok drugi uzme klis i udarcem po palici nastoji da je izbjije igraču iz šake. Uspe li mu to, tada je njegova momčad na "klisu", u protivnom oni su "na donjem kraju". Prvi od igrača koji su na "klisu" postavi klis popreko duguljaste jamice, a ispod klisa stavi u jamicu vršak svoje palice, dok drugi kraj čvrsto uhvati objema rukama i odmah zamahne palicom preko goretako, da odbaci klis daleko iznad glave igrača protivničke ekipe. Igrači protivničke ekipe trude se da klis uhvate u ruke ili u kapu. Ako im to uspije, tada obje momčadi mjenjaju svoja mjesta. Neuspjeli im to, tada jedan od igrača

uhvati klis na mjestu gdje je on pao na zemlju ljevom rukom se uhvati za desno uho, a desnou proturi s klisom ispod lijeve ruke preko ramena. Okrenuvši se leđima prema bacalištu klisa i zamahnuvši desnom rukom koliko je u tom položaju moguće, baci klis prema palici. Zatim podigne klis s mjesta gdje pao i baci ga na slobodan način na palicu, koju je bacač klisa postavio preko jamice za bacanje klisa. Uspijeli mu da klisom pogodi palicu, tada dosadašnji bacač klisa ispada iz igre, a mjesta njega ulazi drugi iz njegove momčadi. Ne uspije li mu da pogodi palicu na bacalištu, tada je bacač klisa uzme i donjim krajem udari po jednom od zašiljenih krajeva klisa. Klis poleti u vazduh, a bacač se trudi da ga palicom dohvati u vazduhu, i odbije što dalje. Tako radi tri puta, uvijek na mjestu gdje je pao klis na zemlju kad ga je odbacio palicom, udarivši ga za vrijeme leta kroz vazduh. Poslije trećeg udarca, svi igrači druge ekipe dužni nositi sve igrače na klisu, od mjesta gdje je klis odbačen trećim udarcem pa do bacališta klisa, tako što im oni zajašu na leđa.

Baci li igrač na klisu klis sa tri udarca nadaleko od bacališta, igrači druge ekipe mogu birati nošenja ili skakanje. Jedan od igrača druge ekipe pokušava troskokom preskočiti mjesto od pada klisa od jamice bacanja klisa. Uspe li mu to, tada se njegova ekipa oslobađa nošenja, a igrača na klisu smjenjuju drugi iz njegove ekipe. Smjenjuju ga i u onom slučaju ako igrač na klisu promaši sva tri udarca po klisu, t.j. ako udari po tlu umesto po zašiljenom kraju klisa. Taj način igranja zove se “gajge”.

Drugi način:

- Igra se odvija kao i “gajga”, ali s razlikom što donji ne nose igrače gornje momčadi, već se takmiče ko će imati više udaraca po klisu. Svaki igrač na klisu nastoji da odbijeni klis udari u vazduhu nekoliko puta, još dok ne padne na tlo. Svaki put kad ga udari, računa se 10 bodova. Bodovi se sabiraju od sva tri odbijanja klisa u vazduhu. Poslije trećeg odbijanja smjenjuju se se igrači sa sljedećim iz svoje ekipe, a postignuti se bodovi uračunavaju njegovoj ekipi. To se ponavlja sve dok se svi ne izredaju na bacanje klisa, a zatim močadi izmjenjuju uloge. Koje će ekipe imati više bodova na kraju?
- Igra se spajanjem načina na brojenje i “gajge”. Igrač na klisu trudi se da postigne najveći broj bodova i što dalje odbaci klis, kao bi njegova ekipa što dalje jahala na leđima drugih, koji su ih dužni nositi.

## **POGOĐENI**

- a) Igralište je podijeljeno na dvoje. U sredini jedne polovine postavljenu su dva ili tri čunja na udaljenosti od oko 50 cm, i te čunjeve brani jedan igrač. Svi ostali igrači stoe na drugoj strani igrališta. Svaki igrač ima po jednu malu loptu, kojom treba da gađa čunjeve. Po loptu mora ići sam u polje gdje se nalaze čunjevi, a čuvare ga smije udariti mlatićem, ako nisu pogodena oba čunja. Ako u međuvremenu koji drugi igrači sruše svojim loptama oba čunja, onda čuvare nema pravo udariti suigrača koji se nalazi u njegovom polju, i to na uzvik svojih igrača: "Pogodenici". Igrač koji je primio udarac pravilno, tj. ako čunjevi nisu pogodeni, mijenja ulogu s čuvarem. Rušenje čunjeva ne smije se nikada izvesti u polju gdje se oni nalaze.
- b) igralište se može dijeliti i na tri jednakna dijela. U ovoj varijanti igre čuvare nema pravo da udari igrača u onom trenu, čim onaj koji je došao po loptu u polje. A, stane nogom na loptu. U polju B ovo pravilo ne važi.
- c) postavljenje igrača i podjela polja kao gore. Igrači, koji su redom označenim brojevima, kotrljavaju po redu svoje lopte iz ovog polja, kako bi srušili čunjeve. Tek kad jednom od njih to uspije, svi igrači idu po svoje lopte. Igrač koji se pri vraćanju s loptom posljednji nađe u polju C, postaje čuvare. On postavlja čunjeve, a sljedeći po redu 8ako je br. 5 srušio čunj, onda igrač broj 6) gađa čunj.

## **ČUVANJE ČUNJEVA**

U sredini igrališta nalazi se krug u koji je postavljen čunj. Kod svakog čunja stoji čuvare, sa zadatkom da sprječe rušenje čunjeva koje dolazi sa raznih strana, i to naizmjeničnim kotrljanjem lopti. Igrač koji sruši čunj, postaje čuvare. Suprotni igrači dodaju loptu dobacivanjem preko ili mimo čuvare i trude se da iznenadnim kotrljanjem lopte sruše čunj.

## **GAĐANJE ČUNJA**

Učesnici igre stanu u krug prečnika 5-6 m, iza njih se posave čunjevi. Svaki igrač hvatanjem lopte mora da odbrani svoj čunj, a bacanjem da sruše čunj protivničke ekipe. Pri tom je potrebna spretnost i uigranost igrača svake ekipe. Igrač koji nogom sruši vlastiti čunj, mora ga ostaviti da leži. Gubi ona ekipa čiji su čunjevi porušeni.

## BRODOVI U MAGLI

Igrači su podijeljeni u nekoliko grupa, od kojih svaka predstavlja brod. Svi imaju poveze preko očiju. U sredini igrališta ili dvorane, koja predstavlja more, nacrtan je kvadrat, koji odgovara broju igrača na igralištu, i on predstavlja luku. Svaki brod šalje u luku svog sprovodnika (pilota), koji svoj brod dozivanjem treba dovesti sigurno, kroz maglu, do luke.

Svaki brod ima svoje ime po kojem ga dozivaju. Pilot treba da doziva brod po imenu, a osim toga treba da mu stalno diktira pravac kretanja, dokle god ga ne dovede u luku. Igrači koji u grupama predstavljaju brod, imaju povezane oči, stoe u redu i drže se rukama za ramena. Na taj se način kreću cijelo vrijeme, sve dok ne stignu u luku. Na znak vođe, počinje kretanje brodova. Svaki brod pomiče se polagano naprijed, prateći dozivanje svog pilota. Brod koji prvi stigne u luku, pobjednik. Pusti li koji igrač za vrijeme kretanja ruke ili skine povez s očiju onda ona rupa kojoj on pripada isпадa iz igre.

## MIMO STRAŽE

Dvoje djece imaju povezane oči. To su dva noćna stražara. Ona su na udaljenosti 10-15 metara. Jedan igrač polazi sa svog mesta, u namjeri da se provuče mimo stražara, puzajući ili hodajući na prstima. Ako mu to uspije slobodan je, ako ga primjete i uhvate, mora stati iza jednog stražara i biti tih i miran. Koji će stražar više "primjetiti", ko će biti bolji stražar?

Drugi način: Više "stražara" stoje u redu i drže se za ruke. Ako primjete približavanje "neprijatelja" čučnu i prolaz između sebe zatvaraju spuštanjem ruku prema tlu.



## **OCJENJVANJE UDALJENOSTI**

Igrači se postave u četiri reda. Prva četiri igrača upute se na dati znak voditelja igre zatvorenih očiju prema krugu koji je nacrtan na tlu ispred njihovog reda na udaljenosti 10 do 15 metara. Igrač koji se zaustavi u krugu dobija bod. Igru nastavljaju slijedeća četvorica. Pobjeđuje red sa najviše bodova.

## **PASJI REP**

Igrači stoje jedan iza drugoga u redu i drže jedan drugoga oko pasa. Prednji igrač je glava psa, a zadnji je rep. "Pas" hoće da ugrize svoj "rep". Igra počinje. Kada već misli da ga je uhvatio, rep mu pobjegne. Glava hoće da ugrize rep, ali srednji dio - trup nastoji da pomogne repu. Igrači se mijenjaju i stalno je novi igrač ili "glava" ili "rep".

## **ULOVI I ČUČNI**

Igraju dvije jednakobrojne kolone. Ispred svake kolone stoji čelnici igrač sa loptom. Na dati znak on baca loptu svom prvom igraču, ovaj je hvata i vraća čelnome, pa čučne. Čelnici tada dobacuju svom drugom igraču, ovaj opet vraća i čučne, tako čelnici stalno dobacuju loptu preko svojih igrača koji su čučnuli sve dok ne dobije loptu od svog zadnjeg igrača. Padne li kome lopta, taj igrač mora poći po nju, vratiti se na svoje mjesto i nastaviti igru. Pobjeđuje grupa koja prva završi sa dobacivanjem lopte svojim igračima.

## **DRUŽE POMOZI**

Jedan od igrača hvata, a ostali igrači nastoje da ne budu uhvaćeni. ^im se nekom igraču približi hvatač, igrač nastoji da da ruku nekom od svojih suigrača. Čim se dva igrača drže za ruke hvatač treba da lovi slobodne igrače koji se ne drže za ruke. Uhvaćen može biti samo pojedinac koji se brzo ne snađe i ne nađe suigrača kome na vrijeme može pružiti ruku.

## **KUKAVICA**

Igrači naprave gusto zatvoreni krug, stojeci tijesno jedan uz drugoga. Jedan igrač obilazi krug izvana i drži u ruci štap. Štap u željenom času stavi na tlo iza bilo kojeg od igrača i vikne "Ku - ku!" te počne bježati. Igrač iza kojeg je štap bio postavljen treba nastojati uhvatiti prvog igrača, jer u protivnom on zauzima njegovo mjesto, a igrač koji lovi je kukavica.

## **DVOBOJ MEDVJEDA**

Dvije vrste igrača postavljene su jedna nasuprot drugoj sa razmakom u kojem svaki igrač može ispruženom rukom dotaći svog suprotnog igrača naprijed. Licem su okrenuti u lice. Na znak voditelja igre, igrači predručno zgrče ruke s dlanovima naprijed. Zadatak je da se igrači snažnim udarcem dlana o dlan nastoje međusobno izbaciti iz ravnoteže. Micanje nogama nije dozvoljeno. Pobjedi grupa koja izbací najviše protivničkih igrača iz igre.

## **ŽABE I RODA**

Igrači se smjeste čučeći u krugu poluprečnika 2 m i predstavljaju žabe. Jedan od igrača stoji i šeće se izvan kruga, a predstavlja rodu, koja nastoji da izvuče po koju žabu iz kruga, ali mora paziti pri tome da i sama ne bude od žaba iz kruga povučena u krug. U tom slučaju određuje se druga roda. Žaba izvočena iz kruga pomaže rodi.

Žabe i rode su prevučene, kada se nalaze sa svim dijelovima tijela u krugu ili van kruga.

## **LOPTA I MARAMA**

20 igrača je podijeljeno u dvije grupe. Igralište je pravougaonik dužine 30 metara, a širine oko 8 metara, te razdijeljen u dva podjednaka polja. Svaka grupa postavi se u svoje polje i to po dva i dva igrača razmještena unutar svoga polja. Dva i dva igrača čini par i oni drže uglove raširene i zategnute marame.

Voditelj igre baca na sredinu igrališta u vis malu gumenu loptu, na što parovi sa maramom nastoje da je uhvate, odbiju i ubace u protivničko polje. Par i par jednog polja međusobno se pomažu. Voditelj igre kod svake neuhaćene lopte ponovo loptu baca u vis. Važno je da se igrači međusobno dobro postave i pomažu. Bod se postigne ako lopta padne u protivničko polje.

## **PLJES - PLJES!**

Igrači su postavljeni u krugu, licem prema sredini, razmagnuti na dva koraka, skrštenih ruku na leđima. Jedan je igrač u sredini kruga i dobacuje loptu saigračima, koji moraju pljesnuti rukama prije nego što loptu uhvate. Onaj koji dobacuje loptu smije kretnjom zavarati igrača, tj. on samo izvede kretnju kao da će loptu dobaciti jednom igraču a dobacuje je zapravo nekome drugom. Pljesne li koji od igrača a da mu lopta nije dobačena, mora sjesti na tlo. Uhvati li loptu a da nije pljesnuo mora isto tako sjesti na tlo. Igrač koji je ostao posljednji pobjednik je i ide u sredinu kruga te nastavlja igru.

## **CRVENI I PLAVI**

Igralište u obliku pravougaonika razdjeljeno je na dvije jednake polovine. Igrači se podijele u dvije jednake ekipe, a označeni su crvenim i plavim trakama. Svaka ekipa dobija po jednu fudbalsku loptu. Na znak voditelja igre - igrači počinju gađanje protivnika, koji izbjegava svaki direktni pogodak. Potrebno je što više dodavanja i kombinovanja, da se prikladnog momenta gađa u protivnika. Pogoden igrač izlazi iz igre. Pobjeđuje ekipa, koja nakon određenog vremena ostaje sa većim brojem igrača u polju.

## **TUNEL**

Igrači su postavljeni u dva ili više redova u raskoračnom stavu. Prvi u svakom redu drži u ruci loptu. Na dati znak prvi igrač u svakom redu nagne se naprijed i otkotrlja loptu kroz nastali tunel, koji prave igrači u raskoračnom stavu. Ostali igrači pomažu rukama i pospješuju kotrljanje lopte. Posljednji igrač podigne loptu, protrči sa njome svoju kolonu koja se ne miče. ^im prvi igrač iz kolone stigne na posljednje mjesto i podigne loptu treba odmah da potrči do voditelja igre i da mu loptu preda. Pobjedio je red koji je prvi izvršio predavanje lopte. Otkotrlja li se lopta u stranu, onda je igrač ispred koga se to dogodilo unosi u igru i nastavlja sa dodavanjem na isti način kako se to vršilo u toku igre.

## **ULICAMA MOGA GRADA**

**Napomena:** ovo u stvari nije igra u pravom smislu riječi, već metod rada voda kojim se može uvježbavati i provjeravati kretanje po gradu, poznavanje grada, putni znaci i dr. Organizuje se u formi takmičenja.

**Pribor:** plan grada, vozni red, pismo za predaju na poštu, nekoliko pismenih zadataka za članove i sl.

**Cilj igre:** upoznavanje grada, uvježbavanje ili provjeravanje uslova za oblast Vodič ili drugih uslova za Zvijezde.

**Pravila:**

Svaki vodnik, ili organizator ove igre, u stvari sam odabire i određuje pravila, ali u osnovi vodeći računa o neposrednom zadatku koji želi ostvariti. Moguće je da se vod podijeli u dvije grupe, te da jedna grupa ide kao prethodnica i ostavlja putne znake i pisma (može šifrirana i u morzeu) za

ostale članove, ili vodnik dijeli članovima koverte sa pismenim zadacima. Zadaci se sastoje u pronalaženju određenih mjesta ili objekata na planu grada i na terenu u gradu, upućivanja pismenosne ili paket pošiljke, nazivanju zadatah telefonskih brojeva i sl., zapažanju izgleda kuća i ulica ili izloga u prolazu, o čemu se na kraju podnose izvještaji, ili se organizuje neki drugi oblik provjere. Dobro je da se svi zadaci buduju. Može se organizovati i kao ekipno takmičenje.

## OTIMANJE MARAME

**Pribor:** opasač (kaiš) i izviđačka marama

**Cilj igre:** uvježbavanje pokretljivosti, snalažljivosti i brzine.

**Pravila:**

Igra se u parovima. Svaki igrač ima opasač ili kaiš i na levom boku maramu provučenu srednjim uglom ispod opasača, tako da obadva kraja vise jednakom dužinom preko opasača. Lijeva ruka svakog igrača stavljena je na leđa tako da sa unutrašnje strane pridržava opasač. Desnom rukom igrač nastoji protivniku oteti njegovu maramu, naglim povlačenjem za kraj. Igra počinje na znak suca a prekida se u slučaju pada jednog igrača ili slične situacije. Pobjednik je igrač koji brže protivniku izvuče, odnosno otme maramu. Nije dozvoljeno nikakvo hvatanje niti udaranje protivnika. Igra se može igrati po kup sistemu ili ekipno.

## KO JE BRŽI

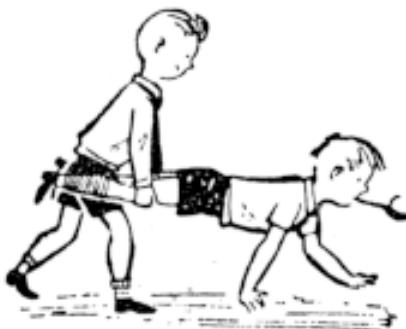
**Pribor:** pronaći na licu mjesta (kamenje i sl.)

**Cilj igre:** uvježbavanje kretanja i spretnosti

**Pravila:**

Igrači se podijele u dvije grupe sa jednakim brojem članova te svaka grupa zauzme položaj sa jedne strane igrališta, livade ili sl. na polovini udaljenosti, tj. između obje ekipe postavi se u liniji toliki broj kamenja koliko ima igrača u svakoj ekipi (na taj način, dakle, na svaki kamen "otpada" po jedan igrač svake ekipi). Na dati znak svi igrači potrče i nastoje što prije dohvati svaki svoj kamen. Pobjeđuje ekipa koja uspije sakupiti više kamenja. Igra se može ponoviti nekoliko puta u određenom vremenu (a nakon poluvremena treba zamijeniti strane) ili igrati do određenog dogovorenog rezultata.

Ukoliko to organizatoru bolje odgovara, moguće je istu igru igrati i tako da itrči po jedan igrac svake ekipe, sa tim da se umjesto "sakupljanja" kamenja igrači utrkuju za uzimanje lopte ( ili drugog predmeta) sa centra, a postignuti rezultati se broje, dok se ne izredaju svi članovi obje ekipe.



## ČUVAJ RUKE

**Pribor:** uže ili štap

**Cilj igre:** vježbanje brzine rada ruku i refleksa

**Pravila:**

Igrači stoje ili sjede u krugu držeći svaki sa obje ruke uže pred sobom. Ako je grupa manja može stajati u liniji i držati se, recimo, za štap.

Igrači u sredini kruga (odnosno ispred štapa), koji je za jedan korak udaljen od užeta, tako da ga taman može rukom dohvatići, nastoji iznenada udariti po ruci nekog od igrača. "napadnuti" igrač nastoji pak naglim pokretom i spuštanjem užeta odmaknuti ruku i izbjegći udarac. U slučaju da to ne uspije, gubi poen, mijenja ulogu u igri, ili izvršava drugu dogovorenou kaznu ( ova posljednja varijanta treba se primjenjivati kada se skupi određeni broj poena, da se igra ne bi prečesto prekidala).

## KOLICA SA JAJEM

Po dva igrača nalaze se na startu. Jedan od njih stoji na rukama, a drugi ga drži za noge, kao da vozi kolica. Igrač koji vozi kolica može imati oko vrata remen kojim pridržava noge svog saigrača. Igrač koji stoji na nogama drži u ustima kašiku, a u kašici jaje ili ping pong lopticu. Na dati znak polaze prema cilju udaljenom oko 20 metara. Pobjeduju oni koji prvi stignu na cilj - uslov je da im ne ispadne jaje ili loptica.

## **SCOUT - BALL**

Igrači se podijele u dvije jednake grupe. Nacrta se igralište ( dimenzije prema mogućnosti na terenu), i dva mala gola. Za igru se koristi prazna četurica, ragbi lopta ili obična lopta. Svaki igrac ima o pojas zataknutu izviđačku maramu. Na znak za početak svaka ekipa sa svoje linije gola trči prema centru gdje se nalazi četurica(ragbi lopta) i nastoji je osvojiti. Lopta se smije nositi, bacati, šutati nogom - po volji. Protivnički igrači pokušavaju oduzeti loptu, odnosno igraču koji je u posjedu lopte istrgnuti maramu sa pojasa. Takav igrac (pod uslovom da mu je lopta u ruci u trenutku uzimanja marame) napušta igru. Izvan igre ostaje ili do kraja utakmice, ili do prvog slijedećeg gola ( to je stvar dogovora, a uglavnom zavisi o broju igrača). kada se postigne gol, lopta se ponovo stavlja na centar. U slučaju da je marama oteta igraču koji nije u posjedu lopte, igra se prekida i loptu dobija oštećena momčad - lopta se izbacuje sa linije igrališta. Igra se na vrijeme (dva poluvremena) ili do 12 golova za jednu momčad pri čemu se kod šestog gola mijenjaju strane. Pobjednička je ekipa ona koja prva realizira 12 golova ili koja postigne više golova kada se odsvira kraj utakmice, bez obzira koliko je igrača ostalo u igri. Pri tome naravno, prije isteka vremena ili postignutih 12 golova utakmicu gubi ona ekipa koja ostane sa manje od 3 igrača na terenu.

## **VEZANJE ČVOROVA**

### **Štafetnim sistemom:**

izviđači se podijele u dvije, odnosno, tri grupe - ovisno o broju članova, i postave se u kolonu po jedan. Na trideset koraka od čela svake kolone vodnik stavi uže za vezanje čvorova. Na dati znak, svaki prvi iz kolone trči prema svom užetu i veže dogovoreni čvor (ambulantni, skraćivaljku, policijski, vatrogasni, vrzinu petlju, mrtvi, zastavni,...itd), trči natrag i dotakne slijedećeg u koloni - zatim na začelje kolone. Slijedeći trči i razvezuje čvor i na isti način se vraća, dotiče opet slijedećeg koji trči i ponovo veže čvor, slijedeći ga razvezuje - i tako redom dok se svi igrači ne izredaju. Ekipa se postroji i viče "gotovo". To je pobjednička ekipa. Vodnik mora biti stalno na liniji gdje se vežu čvorovi i kontrolisati da li je čvor ispravno zavezan. Ukoliko ustanovi da nije, vraća člana koji ga je zavezao i ovaj veže dok ne zaveže ispravno. Igra se može kombinovati - sa dva konopa dva čvora ili isti igrač veže i razvezuje...itd.

## **LOV NA JELENA**

**Pribor:** Vježbanje kretanja i zapažanja u prirodi

**Pravila:**

Igrač sa dobro zavezanim očima predstavlja "jelena". Ostali se razidu i na dati znak polako se i pažljivo počnu približavati "jelenu". To su "lovci". Jelen sluša, te ako čuje kakav šum pokazuje u tom pravcu rukom. Ako je tu zaista neki igrač, on odmah ispada iz igre. Pobjednik je onaj igrač koji je uspio doći do "jelena" i taknuti ga a da ga ovaj nije prije čuo.

## **UHODA**

**Pribor:** dvije (ili više) zviždaljki

**Cilj igre:** kretanje u šumi, orientacija po zvuku

**Pravila:**

Igra se najbolje u gustoj šumi sa mnogo grmlja. Igrači izaberu jednog suca igre (ili vođu) i jednog ili više uhoda. Uhoda ode u šumu i nakon nekog vremena javi se zviždaljkom. Zatim se ponovo javlja svaki put kada ga sudac (ili voda) pozove svojom zviždaljkom. Ostali igrači se kreću prema zvuku zviždaljke od hode i nastoje ga uhvatiti. Uhoda se mora odazvati zviždaljkom svaki puta kada ga sudac poziva, a o uspješnost vođenja igre (pozivanje zviždaljkom) zavisit će i dinamičnost igre. Treba pozivati dovoljno često da igrači mogu pratiti uhodu, ali i u dovoljno dugim razmacima da bi uhoda mogao da se kreće terenom. Ako se igra sa više uhoda svi se moraju istovremeno odazvati na pozivni zvižduk suca. Igra može imati zadatak da se uhoda (ili više njih) uhvati u određenom vremenu, ili se može predvidjeti drugi oblik završetka. (npr. uhoda mora doći kroz šumu do određene zaštićene zone ili sl.)

## **SKRIVENO BLAGO**

**Cilj igre:** snačlaženje u nepoznatim situacijama, razvijanje timskog duha

**Uzrast:** za djecu od 9 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** ekipe po 5 članova

**Mjesto izvođenja:** u prirodi ,prigradske zone gdje nema gustog saobraćaja

**Pribor:** "blago" (nagrada za pobjednika), sitni materijal i pribor, karta područja za svaku ekipu

**Trajanje igre:** prijepodne ili tokom cijelog dana

### **Način izvođenja:**

Vode odrede područje u kome će se aktivnost odvijati i mjesto na kome će zakopati blago.( vreća ili kutija sa slatkišima).Do tog mjesta koje se nalazi 2 do 3 km udaljeno od starta vođe postavljaju putne znake sa "slijepim tačkama".

Svaki vod slijedeći znakove nastoji što prije pronaći blago rješavajući brojne probleme jer do blaga se pravi više puteva .Prepreke su tipa skrivenih poruka i slijepih puteva koji ekipama otežavaju traganje.Također je potrebno da vode odrede prolazne tačke na kojima će ekipe dobijati daljne instrukcije i biti "zarobljene" dok ne riješe određene zadatke iz izviđačkih oblasti.

Ekipa koja pronađe blago prva treba da ostavi svoju zastavu voda na mjestu gdje je blago zakopano i time osvaja blago.Posebno zadužene vođe će pri samom dolasku na cilj gdje se blago nalazi vršiti evidenciju ekipa a na dva sporedna mjeseta će se nalaziti manja zakopana blaga koje će osvojiti 2. i 3. ekipa a do kojih će dovesti neki od "lažnih puteva".

Važno je da aktivnost prođe kroz upoznavanje kulturno istorijskih znamenitosti kraja u kojem se odvija. Entuzijazam koji vođe unose u pripremu i realizaciju aktivnosti mnogo doprinosi realizaciji iste.Poželjno je upoznati članove nekoliko dana ranije za ovu aktivnost na način da ih što više zainteresujemo za učešće u istoj .(npr. zabavno veče,čajanka i sl. na kojoj će se posvetiti dio večeri za prezentaciju aktivnosti vodnicima i načelnicima.) Po završetku aktivnosti u jednoj opuštenoj atmosferi navesti članove da razmjene svoje utiske o aktivnosti skupa sa svojim vodnicima.Najbolje je da vodnici na prvim vodnim sastancima nakon ove aktivnosti u planu sastanka predvide kratak razgovor sa članovima na ovu temu.

## **SKRIVENO KRETANJE**

Odakle možeš biti opažen? Iz vazduha, sa drveta ili sa zemlje. Osnovno je pravilo pri tome: skrivaj se tako da te niko ne vidi, ali da ti vidiš sve. Ne prisloni lice na zemlju, jer tako ništa ne vidiš. Kako će iskoristiti sve mogućnosti na zemlji da se sakrijem od pogleda, a da ipak moje vidno polje ne bude suženo? Prije svega valja pravilno iskoristiti sve predmete koje nadeš na zemlji primačući se cilju. U kretanju prema protivniku kreći se puzeći četvoronoške ili potruške, ako je potrebno va-ljaj se od zaklona do zaklona, ali pritom pazi da se ne sakrivaš iza zaklona gdje ima mnogo drugih sakrivača, jer će vas protivnik vrlo brzo opaziti.

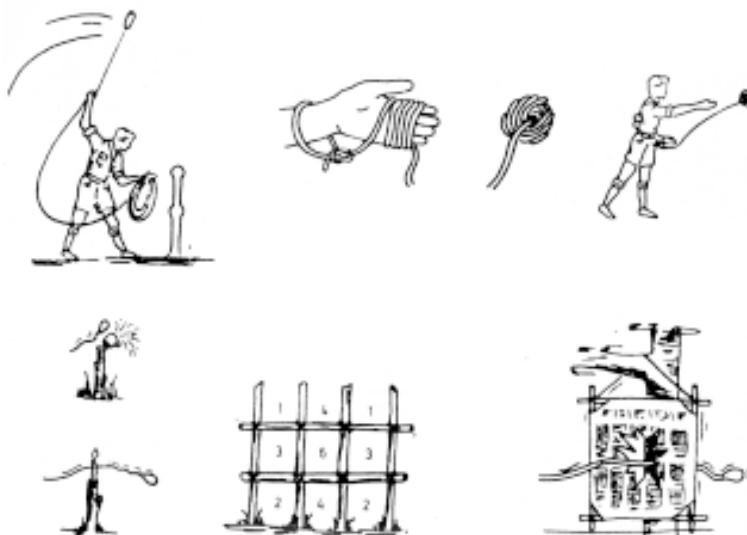
1. Nikada ne leži na otvorenom prostoru. Uvuci se u grm, proturi glavu i gledaj sa dna grma.
2. Ne gledaj nikada preko grma već lijevo ili desno od grma u podnožju, ako se ne možeš uvući u grm radi njegove gustine.
3. Koristi hlad drveta. Ne leži nikada na osvjetljeno mjesto.
4. Stavi se uvijek pod više grana koje čine debeli hlad, jer si time zaklonjen od pogleda i možeš zauzeti čak i stojeći stav.
5. Kada gledaš u daljinu i tražiš protivničog igrača, ne gledaj tako da ti se tijelo podiže na horizont; lezi u travu tako da iza tebe ostaje grmić ili viša trava.
6. Nakidaj granje i stavi ga pred sebe, ako prostor nema u blizini grmlja te si primoran leći na otvoreno zemljiste. Pri tom se kreći vrlo polagano, da protivnik ne opazi grm koji je izrastao тамо gdje ga do sada nije bilo. Izaberi takve grančice koje su u skladu sa okolinom, jer ćeš inače, u protivnom, lako pasti u oči. Npr.: ne možeš uzeti borove grančice pred sebe, prenijevši ih iz neke šume i sakriti se iz njih, na prostoru gdje uopšte nema borovine.
7. Pri hodanju između grmlja maskiraj se tako da zabodeš grančice u džepove ili iza pojasa, a iza kape stavi grančice ili travu, i kreći se i dalje vrlo oprezno.
8. Upadljivu odjeću skinji: bijela košulja, crvenu ili žutu maramu itd., jer se to vidi izdaleka.
9. Tabor zaštiti od pogleda: izaberi okolinu koja ga zaštićuje, ili stavi na šatore zelene grančice.
10. Penješ li se na drvo, penji se sa suprotne strane od protivnika da te on ne primijeti pri penjanju.

## UŽETEG

Užeteg je dugački konop sa pričvršćenim džepom na kraju, a u kojem se nalazi komadić metalra. Njime se ponekad može spasiti život. Ali ako se želi spašavati uz pomoć užetega treba biti spretan u bacanju i kada se stoji ili leži na nesigurnom ledu ili ako se sjedi u malenom čamcu. A ipak pogoditi! Zato je neophodno vježbati.

Stavi konopac preko lijeve ruke, uzmi trećinu konopca (u lijepim navojima) desnom rukom i baci. Za to vrijeme lijeva ruka i lijevi dlan pokazuju pravac bacanja i cilj. Mora se također znati kako očuvati konopac. Nikada ne spremaj vlažan konopac, jer će se pokvariti, nikada na njemu ne ostavljaj čvorove. Konopac samo sa jednim običnim čvorom već ima samo pola svoje snage i moći. Kada želite sa ostalim izviđačima vježbati možete napraviti različite ciljeve. Za takmičenje je zgodno napraviti različite ciljeve bacanja. Zapamti, da različiti ciljevi moraju biti različitih tipova, kako bi se vježbalo bacanje iz svih mogućih položaja, pa čak i ležećeg. Ko će pogoditi trčeći? Ko će proći cijelu stazu sa ciljevima najbrže? možete praviti različite varijacije. Ko će obaviti sve zadatke u z najmanje pokušaja...

Treća mogućnost vježbe je ova koju vam pokazujemo na crtežu... Savi konopac u "Jabuku" što spašava život. Prvo stavi konop sa čvorom kako to slika pokazuje na svoju lijevu ruku. Namotaj ostatak konopca oko ruke "u jabuku". Uzmi tu jabuku desnom rukom i baci je na cilj. Morate imati pravila na osnovu kojih ćete bodovati vježbe i tada će vaše vježbanje užetegom sigurno biti ugodno i veselo...



## **IGRA OSMATRANJA**

Izviđači se podijele u grupe od po tri igrača i svaka grupa izlazi na neku uzvisinu. Na tom mjestu tačno im treba odrediti dio terena koji će osmatrati. Odrediti treba i vrijeme za osmatranje ( od 2 do 5 minuta) i na znak voditelja ove igre sve grupe se vraćaju na zborno mjesto. Svaka grupa sastavlja svoje podatke i pismeni izvještaj o svemu što su na terenu primjetili. Na primjer:

-na sjevernoj strani se nalazi veća bukova šuma, iz šume na desnoj strani dolaze kola sadrvima, voze dva šarena konja, naprijed je stariji čovjek koji vodi konje za uzde, uz kola mladić maše sa sjekirom. Lijevo od puteljka je livada i tu pasu krave, čuva ih dvoje djece, dječak ima štap, na glavi šeširić, bos je, sjedi na kaputu. Ispred livade je potočić, na vodi se igra 8 pataka i to uz obalu gdje raste 7 povećih vrhova stabala. Desno od potočića, udaljena 100 metara nalazi se seoska kuća. Iz dimnjaka se dimi, pokrivena je crijevom, sa južne strane ima dva manja prozora, ispred kuće je ograda. Tu radi nekoliko žena, a djeca se igraju.

U dvorištu lutaju purani i kokoške. Jedna žena pere veš, druga okopava baštu...itd.

Pobjeduje grupa koja je podnijela najtačniji izvještaj.

## **PODMORNICE**

Jedna grupa izviđača sa zavezanim očima napravi kordon poprijeko sobe (ili na otvorenom prostoru, ali ne na travi) stojeći u raskoraku tako da se njihova stopala bočno dodiruju. Raskorak mora da bude što veći. Kordon se ne smije micati, ali je slobodno mahati i tražiti rukama. Druga grupa nastoji da se provuče kroz kordon ( najbolje između nogu, ali može i između tijela) tako da ne budu dodirnuti rukama. Broj dodirnutih je istovremeno i broj negativnih poena. Nakon nekoliko provlačenja uloge se zamjenjuju. Pobjeduje grupa sa manje negativnih poena.

## **KOKOŠKA I JASTREB**

Po 6 do 12 igrača postave se u red, jedan za drugim, obuhvativši svaki svog prethodnika oko struka, tako da sačinjavaju čvrst lanac. čelni u lancu je kokoš. On raširi ruke kako bi zaštitio svoje pilice, od napada jastreba koji se nalazi ispred reda i nastoji uhvatiti zadnje pile u redu i to tako da obide red. Kokoš to nastoji sprječiti, dok se pilici stalno zaklanjaju za nju. Ako jastreb ipak uspije dohvati posljednje pile, postavlja se na začelje, kokoš postaje jastreb, a drugi iz reda postaje kokoš.

## **ZAMNOM -BJEŽI!**

Izviđači se podijele u grupe. Svaka grupa stane u red. Redovi se svjezdoliko postave, čelom prema sredini. Jedan igrač izvan grupe trči okolo i dotaknuvši zadnjeg iz jednog reda poviće ZAMNOM! Time je odnosni red izazvao na utrkivanje. Svi izviđači iz tog reda potrče sada za onim koji ih je izazvao i svaki nastoji da što prije stigne u svoj red. I onaj koji je bio van grupe nastoji naći mjesto u redu. Tko stigne zadnji ostaje izvan reda i poziva neki drugi red. Ako izviđač međutim poviće "BJEŽI!" kada dotakne zadnjeg, ne trće drugi za njim nego u suprotnom pravcu. Zato svi moraju dobro slušati kako bi čuli kako je glasio poziv.

## **ZANIMLJIVE IGRE NA TERENU**

**Cilj igre:** razvijanje svojstva zapažanja, refleksa, ocjene prostora, snage, brzine, izdržljivosti, spretnosti

**Uzrast:** za djecu od 9 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 15 do 30

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište

**Pribor:** razni sitni predmeti

**Trajanje igre:** do 30 minuta

### **Način igre:**

Igrači na šumskom terenu imaju mogućnosti za razna fizička zanimanja, koja svi oni vrlo rado obavljaju, a zadatak je da te mogućnosti voditelj igre pravilno iskoristi i da im da pravi smisao i sadržaj. Među ostalim aktivnostima, djeca na slobodnim terenima treba da:

- trče šumom, oko drveća, preko žbunja i bujadi, preko kamenja, uzbrdo, nizbrdo, preko greda i balvana, od kamena do kamena i sl.;
- skaču na zemlju sa drveta, ograda, zidova, niz odrone, naročito pješčane;
- penju se na drveće slobodno i uz pomoć drugoga;
- preskaču preko jaruga, potoka, ograda, plotova, slobodno, s dohvatom ili uz pomoć palice;
- prelaze preko visokih ograda i zidova;
- skaču sa grane na granu;
- penju se uz stijene i sl.;
- bacaju "granate" u rovove i jarke, preko drveća;
- prenose teret preko različitog terena (manje balvane, kamenje i slično);
- kreču se po terenu na razne načine (pognuti, puzeći...itd.);
- prenose, vuku i guraju razne predmete, kao balvane, kamenje i veće grane;

- kreću se sakrivajući iza balvana, kamenja, drveća i sl.;
- prenose izvještaje i signaliziraju ugovorenim znacima, zastavicama, rukom, maramom, Morzeovom abecedom;
- ocjenjuju udaljenost i razmake od oka, pomoću izgleda predmeta i ljudi, pomoću štapića;
- ocjenjuju brojno stanje (ljudi, igračaka, stoke i sl.);
- vježbaju se u samo prikrivanju pomoću lišća, žbunja i sl.;
- osmatraju, pronalaze i tumače tragove (nogu, ostataka papira, vatre i sl.);
- orijentišu se pomoću sunca, predmeta na zemlji i pomoću busole;
- snalaze se na terenu (lože vatru, pripremaju hranu, prelaze preko potoka i sl.);
- grade skrovišta, klive od žbunja ili kamenja i zaštitu od nevremena i skrivanje svog boravka.

Sve te igre i zanimanja imaju veći smisao ukoliko se ožive raznim zadacima i svrhom, poštivajući zahtjeve djece za zadacima ispunjenim maštom i željama za njima svojstvenim doživljajima.

## **TRAŽIMO MEDVJEDE**

**Cilj igre:** kretanje, spretnost, orijentacija, zapažanje

**Uzrast:** za djecu od 9 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 10 do 50

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljiste

**Pribor:** lišće, granje i prirodni materijali za kamufliranje

**Trajanje igre:** 20 do 30 minuta

### **Način igre:**

Igra se odvija u šumovitim neravnim predjelima na prostoru od oko jednog kvadratnog kilometra. Dva do pet igrača voditelj izabere da budu medvjedi i nose neku oznaku kao posebnu kapu, traku na ruci, papir u boji i slično.

Medvjedi se razidu po šumi i za 15 minuta nakon polaska moraju se sakriti. Imaju pravo da se pojedinačno zavuku u neku pećinu, ili da se pokriju lišćem, uspužu uz drvo i slično. na znak voditelja zviždaljkom ostali igrači polaze u lov na medvjede. Dva i dva lovca traže medvjede u šumi. Poslije određenogvremena svi se igrači vraćaju natrag i sa sobom dovode uhvaćene medvjede. Povratak slijedi nakon zvižduka voditelja igre.

Pobjedili su lovci ako su uhvatili sve medvjede, ili medvjedi ako neko od njih nije uhvaćen.

## **SAKРИVANJE**

**Cilj igre:** spretnost, dovitljivost, kretanje

**Uzrast:** za djecu od 8 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 10 do 20

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište

**Pribor:** traka za zavezivanje očiju

**Trajanje igre:** 5 do 10 minuta

### **Način igre:**

Brojalicom se izabere igrac koji će voditi igru. Njemu se maramom zavežu oči da ne vidi ostale i on počne da broji glasno i polagano od 1 do 100. Za to vrijeme svi igrači nastoje da se što bolje sakriju. Kada igrac izbroji 100, kreće da pronalazi igrače i on otkriva prozivajući ih imenom. Igrac koji je uspio da se najbolje sakrije i koga tragač nije mogao otkriti u novoj igri ima pravo da preuzme ulogu tragača. Ostane li veći broj neotkrivenih igrača, tada se među njima bira novi tragač.

## **ODREĐIVANJE UDALJENOSTI**

**Cilj igre:** razvijanje osjećaja za daljinu, kretanje, mjerjenje

**Uzrast:** za djecu od 9 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 10 do 20

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište

**Pribor:** metar ili traka za mjerjenje

**Trajanje igre:** 15 do 20 minuta

### **Način igre:**

Voditelj igre odabere prikladno mjesto od kojeg se moraju vršiti razne ocjene udaljenosti. On igračima zada zadatak da ocjene i ubilježe na papir udaljenosti kao na primjer:

1. od mjest stajanja do obližnjeg velikog hrasta
2. od mjesta stajanja do određene stijene
3. od mjesta stajanja do obližnje kuće
4. od mjesta stajanja do potoka
5. od mjesta stajanja do susjednog mosta i slično;

Za svaku udaljenost treba mjeru označiti u metrima i unijeti na papir, te potpisati imenom i prezimenom. Voditelj pokupi zapise, a zatim zajednički mjeri metrom ili trakom pojedine udaljenosti. Pobjeduju igrači, koji su postigli najtačniju procjenu udaljenosti u prosjeku.

## **ČUVAJ VRATA**

**Cilj igre:** učvršćivanje stava u raskoraku, nagibu, spretno kotrljanje lopte, brza procjena situacije

**Uzrast:** za djecu od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 10 do 20

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište, igralište, veća dvorana

**Pribor:** veća lopta

**Trajanje igre:** 10 do 15 minuta

### **Način izvođenja**

Djeca načine krug te ga proširuju do te mjere da svako dijete stoji u raskoračnom stavu i da mu se stopala dodiruju sa susjednim igračem. Sva djeca su sagnuta naprijed. Voditelj igre dodaje loptu jednom od igrača, te na njegov znak započinje igra: igrač kotrljanjem lopte nastoji probaciti istu nekom kroz noge. Igrač kojem je dojurila lopta ima pravo rukama odbiti loptu i u brzini je usmjeriti na neka druga "vrata". Tu je važno iznenadjenje i brzina kretanja, kao i brzina odlučivanja u usmjerenju lopte, kao i u odbrani.

Lopta tako juri od igrača do igrača, a probije li "vrata" - raširenih nogu, tada taj igrač ispada iz igre. Noge igrači ne smiju micati niti njima braniti prolaz kroz "vrata" .. Lopta se ne smije bacati već samo kotrljati. Umjesto ispadanja igre mogu se bilježiti negativni pojenci onih kojima je lopta probila "vrata", a pobjeđuju igrači sa najmanjim brojem grešaka.

## **MEDVJEDI I LOVCI**

**Cilj igre:** raznovrsno kretanje, ocjena udaljenosti, gađanje

**Uzrast:** za djecu od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 10 do 30

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište, igralište, veća dvorana

**Pribor:** lopta za gađanje

**Trajanje igre:** 10 do 15 minuta

### **Način igre:**

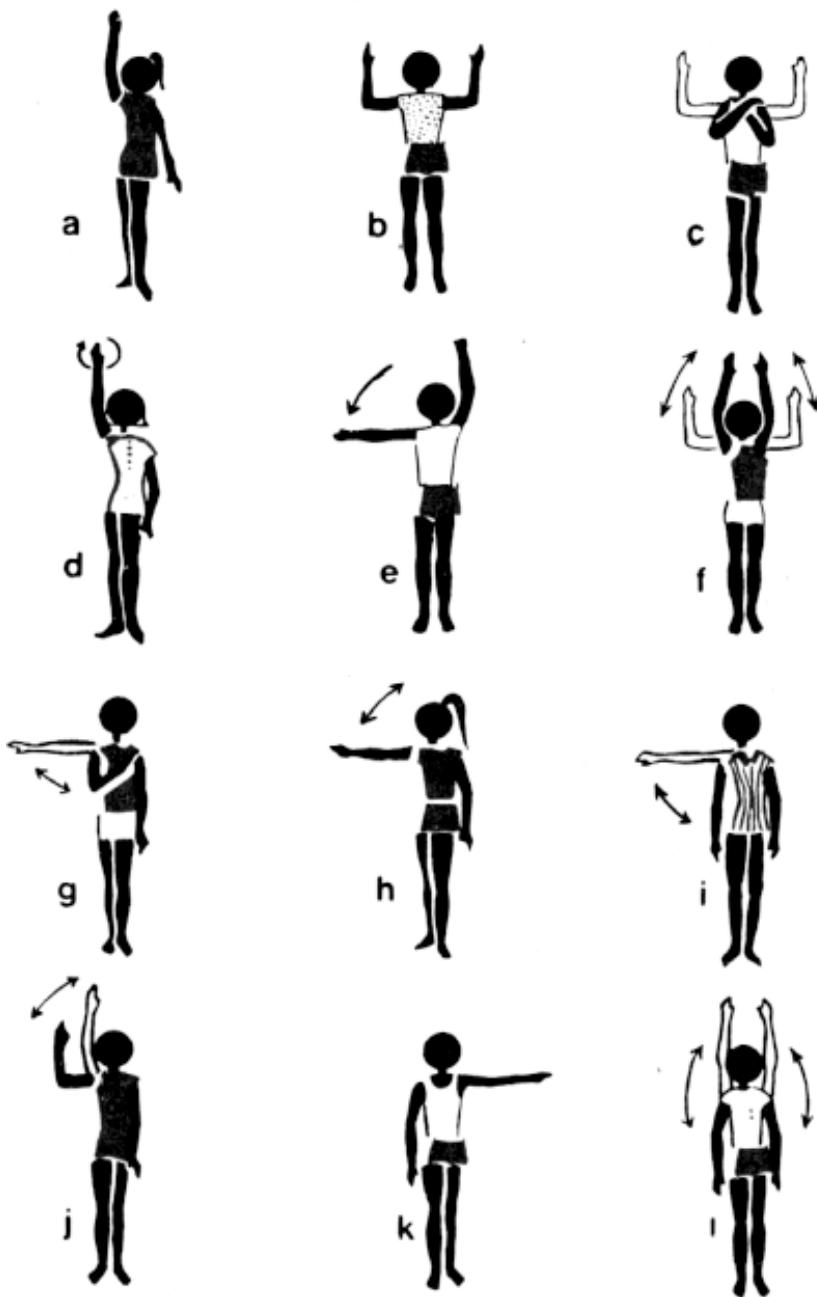
Na igralištu se krećom ili gipsom nacrtava veliki krug promjera 8 do 10 metara. Polovica igrača "medvjedi" nalazi se u krugu, a polovica igrača "lovci" nalazi se van kruga."lovci imaju na raspolaganju loptu za gađanje. Na znak voditelja jedan od "lovaca" gađa jednog od "medvjeda" u krugu. Bude li "medvjed" pogoden ispada iz igre, nije li pogoden, lopta se dodaje drugom "lovcu" i on gađa jednog od "medvjeda". Pogodi li ispada iz igre "medvjed", ne pogodi li ispada "lovac". Igra se tako nastavlja do pobjede, tj. akoposljednji u igri ostaje "medvjed", pobijedili su "medvjedi", ili u obratnom "lovci". Uloge se zatim menjaju.

"Medvjedi" imaju pravo da se spasavaju na taj način što izbjegavaju pogodak ili što su uspjeli odbiti loptu "šapama" - tj. šakama kao u odbojci.

## ZNAKOVI RUKAMA

Igrači vježbaju a zatim ucrtavaju u notes slijedeće znakove:

- a) Pažnja! - podići desnu ruku pokraj glave i držati je tako, dok se ne dobije odgovor da je primljen znak za pažnju;
- b) Vidim - Čujem - Razumijem! - podignuti obadvije ruke vodoravno u stranu i dignuti podlaktice uspravno gore. Ruke zadržati u tom položaju kraće vrijeme, a zatim ih spustiti uz tijelo.
- c) Ponovi - nisam razumio! - prekrižite ruke ispred sebe, dignuti ih gore uz glavu i odmah spustiti u stranu vodoravno, da podlaktice budu uspravno gore, a zatim nekoliko puta zamahnuti podlakticom pred licem i spustiti ruke.
- d) Zbor - ka meni! - podići desnu ruku gore i kružiti njome nad glavom nekoliko puta, zatim je spustiti hitro uz stranu i dolje uz tijelo.
- e) Prođući kretanje! - podignuti lijevu ruku gore uz glavu, a desnom energično razmahnuti nekoliko puta odozgo do vodoravnog položaja ruke u pravcu kretanja i tu je zadržati dok se ne dobije znak "razumijem", a zatim spustiti ruke.
- f) Trčećim korakom povećaj brzinu! - podignuti obje ruke uspravno gore uz glavu i spustiti ih tako da podlaktice budu okomito gore. Ponoviti 3 do 4 puta.
- g) Prepreka iznad nas - osloboди put! - podigni desnu ruku vodoravno naprijed, saviti podlakticu unutra, da su prsti od ruke pred lijevim ramenom, zatim pružiti ruku vodoravno u desnu stranu pa je opet zgrčiti, ponoviti nekoliko puta.
- h) Kreći desno, ili naprijed ili nazad! - podigni desnu ruku, mahnuti u željenom pravcu nekoliko puta ispruženom rukom do vodoravnog položaja. Za kretanje u lijevo upotrijebiti lijevu ruku.
- i) Put je slobodan! - podignuti nekoliko puta desnu ruku vodoravno postrance
- j) Povećaj razmak! - podignuti desnu ruku uspravno gore uz glavu i spustiti je vodoravno u stranu tako da podlaktica bude okomito gore. Ponoviti nekoliko puta.
- k) Smanji razmak! - podignuti lijevu ruku vodoravno i postrance i zadržati je neko vrijeme nepomično u tom položaju.
- l) Na svoja mjesta! - podignuti obje ruke postrance i uspravno gor uz glavu, a zatim ih brzo spustiti postrance dalje. Ponoviti nekoliko puta.



## **SLONOVİ**

**Cilj igre:** saginjanje, nošenje tereta, razgibi, dodavanje, bacanje, hvatanje, pripadnost grupi

**Uzrast:** za djecu od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski - više za dječake

**Broj učesnika:** 20 do 40

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište, igralište, veća dvorana

**Pribor:** obična lopta

**Trajanje igre:** 5 do 15 minuta

### **Način igre:**

Djecu podijelimo po parovima, približno istog uzrasta i težine, a zatim se parovi poredaju u krug. Vanjski u krugu su bijeli, a unutrašnji su plavi. Unutrašnji - plavi se sagnu, a vanjski - bijeli uzjašu na njih.

Voditelj igre doda jednom koji jaše loptu i on je dobacuje drugome jahaču. jahači nastoje da nikome lopta ne ispadne i paze da je što bolje dobace saigraču, a taj opet pazi da je uhvati. Padne li nekome lopta, tada se uloge mijenjaju, te tada bijeli polegnu, a plavi postanu jahači. Izmjena svih igrača nastaje kod svake greške. Ako je lopta ispuštena greškom onih koji su sagnuti igra se nastavlja bez izmjene, ali o tome odlučuje voditelj igre.

## **GRANIČARI ( POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA)**

**Cilj igre:** razna kretanja, brzi refleksi, ekipno takmičenje

**Uzrast:** za djecu od 9 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** dvije ekipe po 12 igrača

**Mjesto izvođenja:** pravougaonik 14 x 8 metara sa označenom linijom na sredini i podijeljom na polja 7 x 8 metara.

**Pribor:** fudbalska lopta

**Trajanje igre:** 2 x 10 minuta sa promjenom polja iza prvog poluvremena i to bez odmora.

### **Način igre:**

1. Ekipe se međusobno gađaju loptom.
2. Momčad se sastoji od po 10 ili 12 igrača u svakoj ekipi. Nadopuna momčadi dozvoljena je samo nakon prvog poluvremena i to dozvolom suca. Umjesto ozlijedenog igrača ne može se u igru uvesti drugi igrač.

3. U svakom polju nalazi se po 11 igrača, dok se dvanaesti postavlja iza poprečne granične crte protivničke momčadi.
4. Prvi hitac bira se žrijebom dok druga momčad ima pravo biranja polja. Početni hitac u drugom poluvremenu ima ekipu koja nije započela igru.
5. Ako su svi igrači jedne momčadi pogodeni, igra završava i počinje se novom igrom.
6. Nakon proteklih 10 minuta poluvremena, igra se prekida i utvrđuje broj pogodenih igrača.
7. Vrijede samo direktni pogoci, Iz jednog bacanja može se pogoditi samo jedan igrač. Pogoden igrač ne smije dotaknuti loptu od momenta kada je pogoden dok ne napusti svoje mjesto.
8. Svaka učinjena greška kažnjava se davanjem lopte protivničkoj momčadi.
9. Slobodni hitac slijedi sa bilo kojeg mesta u igralištu i može prouzrokovati direktan pogodak. Pogoden igrač zauzima mjesto van poprečne granične linije iza protivničke momčadi i odatle učestvuje dalje u igri. Prelaženje protivničkog polja za vrijeme prelaska na novo mjesto je zabranjeno, te protivnik dobija pravo slobodnog hica. Prvi pogoden igrač obiju momčadi izmjenjuje mjesto sa igračem svoje momčadi koji je na početku igre stajao iza poprečne linije protivničke momčadi. Ovaj se vraća svojoj momčadi i učestvuje u igri dok ne bude pogoden.
10. Zabranjeno je svako trčanje sa loptom u ruci. Trčanje sa loptom smatra se svako hvatanje kod kojega se igrač sa loptom u rukama pomakne sa prvobitnog mesta za dužinu koraka i to se kažnjava slobodnim hicem za protivničku momčad.
11. Od toga se jedino izuzimaju oba prva igrača koja se nalaze iza poprečnih graničnih linija, oba prva pogoden igrača poslije završene zamjene, dva zadnja igrača koji su posljednji ostali na igralištu.
12. Lopta treba da je odbačena u vremenu od 3 sekunde.
13. Dodavanje u vlastitom polju kao i dodavanje sa igračima koji se nalaze iza protivničkog polja dozvoljeno je.
14. Izleti li lopta preko uzdužne granice, pripada ekipi čiju je granicu preletjela bez obzira da li je dotakla nekog igrača ili ne. Lopta se unosi u polje i dobacuje sa igraču koji se nalazi iza protivničkog polja i igra se nastavlja. Prelaz graničnih linija ili prelaz u protivničko polje kažnjava se slobodnim hicem.

15. Gađa li bilo koji protivnik, a ovaj u namjeri da bi izbjegao hitac učini prestup, a isto tako ako takne tlo bilo kojim dijelom tijela izvan granične linije, smatra se pogodenim i mora napustiti igralište.
16. Prelaženje granične linije iz bilo kojeg drugog razloga smatra se greškom i kažnjava slobodnim hicem. Izuzetak je unošenje lopte u igralište.
17. Izvlačenje lopte iz protivničkog polja je dopušteno, ali noge ne smiju napustiti vlastito polje, u protivnom se kažnjava slobodnim hicem.
18. Uhvate li loptu dva protivnička igrača, sudac baca loptu između oba polja i igrači nastoje da je uhvate, ili ubace u svoje polje.
19. Izbijanje lopte iz ruku kažnjava se slobodnim hicem.
20. Nije dopušteno na loptu leći jer se kažnjava slobodnim hicem.
21. U slučaju da pogoden igrač smjesta ne napusti polje isključuje se iz daljnog učestvovanja.
22. Prvo bacanje lopte (početak poluvremena) baca se iz polja igrača saigraču, koji se nalazi iza protivničkog polja.
23. Svaki pogodak računa se kao jedan bod. Pobjednička ekipa dobija 12 bodova bez obzira na broj pogodjenih igrača, a pobijedena dobija onoliko bodova koliko je imala pogodaka.
24. Igru vodi sudac i dva pomoćna suca. Sudac stoji u sredini između dva polja izvan igrališta, a pomoćni suci stoje na suprotnoj strani u uglu.
25. Sudac otvara i zatvara igru trostrukim zviždуком, kazneni udarac dvostrukim zviždуком, a pogodak jednim zviždукom.
26. Pomoćni suci paze na stražnje poprečne i jednu uzdužnu graničnu crtu, te pomažu sugu kod utvrđivanja pogodaka.

## VOŽNJA BICIKLOM

**Cilj igre:** jačanje nožnih mišića, spretnost, ravnoteža, brzi refleksi

**Uzrast:** za djecu od 8 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** neograničen

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište, igralište, veća dvorana

**Pribor:** bicikl i sitni predmeti

**Trajanje igre:** 20 do 30 minuta

### Način igre:

Prethodno u formi igre savladaju sjedanje na biciklo i održavanje ravnoteže na biciklu, opkoračivanje bicikla, vožnju u pravoj liniji, vožnju u krug, poluosmice, osmice, desni i lijevi krug, zaustavljanje bicikla, sporu

vožnju, vožnju jednom rukom, ubrzavanje i usporavanje, zaustavljanje, uspone i spustove, vožnju prema saobraćajnim propisima, održavanje i popravak bicikla.

Spretni biciklisti takmiče se u raznim zadacima: jednom rukom voziti bicikl a u drugoj nositi tanjur sa jajetom, ili posudicu savodom. Svaka 2 metra na zemlju postavimo loptu i to 50 lopti (ili druge oznake), a biciklisti moraju voziti vijugavo između lopti. Na upravljaču vozač ima košaricu sa krompirom i na stazi svaka 3 metra postavljena je košarica, te vozač tokom vožnje u nju ubacuje krompire. Vozači po stazi kupe krompire i stavljaju u košaricu obješenu na upravljaču. Na stazi u visini ustiju obješena je jabuka koju treba zagristi. Na sredini staze sa strane postavljena je na stalku ploča koja se okreće, a vozač je dužan u vožnji pogoditi ploču. Na znak voditelja svi vozači nastoje da stazu dugu 15 metara voze što sporije, te pobijede onaj koji zadnji stigne a da nije silazio sa bisikla. Na stazi su razmješteni čunjevi, boce, lopte između kojih treba da vozači prolaze bez dodirivanja istih.

## VOŽNJA KOTURALJKI

**Cilj igre:** jačanje nožnih mišića, spretnost, ravnoteža, brzi refleksi

**Uzrast:** za djecu od 8 do 14 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** neograničen

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište, igralište, veća dvorana

**Pribor:** koturaljke

**Trajanje igre:** 20 do 30 minuta

### Način igre:

Svaki igrač ima svoje koturaljke čvrsto peivezane na nogama. Na znak voditelja svi se igrači poredaju u vrstu na startnoj liniji i na ponovni znak voditelja krenu prema 100 metara udaljenom cilju. Zadatak im je što prije preći određenu stazu.

Ali igra se nadopunjuje i raznim drugim zadacima, tako da u drugoj trci svi igrači imaju u vožnji proći ispod 75 cm visokih vrata. U trećoj trci imaju zadatak da na polovini igrališta u zaletu preskoče preko letvice postavljene na zemlji. U daljem takmičenju svaki igrač u torbi nosi 10 malih lopti koje u vožnji baca u određen krug promjera 2 metra ili na određenom mjestu izvrši skok u vis sa okretom ili određeni dio staze vozi u čučnju i sl. Igrači starijeg uzrasta mogu igrati i timsku igru "hokeja" time da su podijeljeni u dvije podjednake ekipe; svaki igrač ima 150 cm dugačku palicu zavijenu na vrhu i sa strane pljosnatu. Na znak voditelja ekipa sa pravom prvog udarca iz sredine štapom tjera loptu u pravcu protivničkog gola, sa ciljem da postignu gol. Umjesto lopte na ravnom tlu može da se igra pločicom ili nekim drugim predmetom.

## **BRZI LOVCI**

Na tlu se nacrta krug veličine koja odgovara broju igrača. Igrači se podijele u dvije grupe, od kojih jedna predstavlja medvjeda i ostaje u krugu, a druga lovce koji se u jednakim razmacima postave u krugu.

Lovci dobijaju loptu kojom gađaju medvjeda, a ovi smiju odbijati loptu samo šakama. Inače, svaki dodir lopte na bilo kojem drugom dijelu tijela važi kao pogodak. pogoden medvjed mora izaći iz igre.

- a) Trajanje igre odredi se na početku.

Ako u ugovorenem vrijeme lovci pogode sve medvjede, onda su oni dobili igru. Ostane li u krugu, dok traje igra, nepogoden bilo koji od medvjeda, onda su igru dobili medvjedi.

- b) Pogođeni igrač dobija oznaku onoliko puta koliko je puta pogoden.

Poslije ugovorenog vremena i prekida igre, prebroje se oznake. Igra počinje ponovo s promjenom uloga. Ko ima manje pogodenih igrača, taj je pobjednik.

## **HITRI JAHĀČI**

Igrači se podjele na dvije grupe: jahače i konje. Jahači uzjašu suigračima na ramena i postave se u veliki krug. Na znak za početak jahači dobacuju loptu međusobno i trude se da im ne padne na tlo. Igrači koji predstavljaju konje nastoje, opet, da svim mogućim kretnjama, poskakivanjem i okretanjem, otežaju i spriječe pravilno dobacivanje i hvatanje lopte.

- a) Padne li lopta na tlo, jahači zamjenjuju uloge sa ko-njima i igra se nastavlja.

- b) Padne li lopta na tlo, jahači brzo sjašu i razbjježe se bilo kuda. Igrači koji predstavljaju konje nastoje podići loptu i prvi kome to uspije, gađa njome najbližeg jahača. Nema li ni jednog jahača na dohvatu, onda igrači, koji su predstavljali konje, dodaju međusobno loptu i iznenada gađaju jahača koji se nađe najbliže bilo kome od njih. Ne pogodi li igrač koji je gađao, opet uzjašu bivši jahači, i igra počinje iz početka.

Bude li koji od jahača pogoden, mjenjaju se uloge igrača, a igra se nastavlja. Igra se odvija za ono vrijeme za koje se dogovore prije početka. Momčad koja postigne više pogodaka ili više dodavanja, a da ne mora sjahati, dobija igru.

Igrati se može uspješno na mekanom tlu. Zabranjeno je bacati jahače sa sebe i onda kada oni moraju sjahati. Tek ču-čanjem "konja" sjašu "jahači".

## **GOL**

Broj igrača je 8, a igralište ima krug prečnika do 3 metra. Igrači se dijele na dvije ekipe po četiri igrača. Četvorica su braniči, i nalaze se u nacrtanom krugom, a druga četvorica su strijelci, koji se postave na nacrtanu streljačku metu, udaljenu od ucrtanog kvadrata 6 m. Zadatak strijelaca je da ubace loptu u ucrtani kvadrat, a da pri bacanju ne prekorače nacrtanu metu. Dodavanjem lopte strijelci treba da zavaravaju braniče i onada, iznenadno, da ubace loptu u kvadrta. Svaki branič ima prostor kretanja u jednoj četvrtini kruga, a strijelac 1/8 kruga. Pri dodavanju lopte strijelci ne smiju napustiti svoje mjesto.

Igra traje 20 minuta. Poslije 10 minuta mijenjaju igrači mjesta, t.j. braniči mijenjaju mjesta sa strijelcima. Svaka ubačena lopta, koja nije dotakla protivnika (braniča), donosi po jedan bod strijelcima. Pobjednik je ona ekipa koja, u trajanju od 20 minuta, ima više direktnih pogodaka u krugu.

## **KAPITEN EKIPE**

I. Igralište - 1. Granica. Igralište je pravougaonik 14 x 38 m, koje je srednjom graničnom certom podijeljeno na dvije polovine. Dužinske i stražnje granične crte mogu se i odstraniti, ali se a tom slačaju srednja granična crta produžaje, što je moguće dalje, ustranu.

2. Krugovi. Krugovi se označuju kredom ili rastvorom kreća (vapna), ili su izrađeni od metala (u tom slučaju treba da su, barem na tri mesta, probušeni radi klinova koji se zabijaju u zemlju). Prečnik kruga iznosi 1 m. Krug od kruga udaljen je 6 m, a od srednje granične crte 3 m. Ako se igra izvodi kraj dužinskih ili stražnjih graničnih crta, udaljenost krugova od tih crta iznosi 4 m. Udaljenost se mjeri od središta krugova.

II. Igra traje 2x15 minuta. Između poluvremena je odmor od 5 minuta.

III. Igra se loptom za rukomet.

IV. Igrači se dijele u dvije ekipe po 10 igrača, a svaka od njih ima 5 slobodnih igrača i 5 igrača u krugu. Za sve vrijeme trajanja igre, po jedan igrač u krugu i jedan slobodni igrač protivničke ekipe pripadaju jedan drugome. Od petorice igrača u krugu, kapiten ekipe je onaj koji se nalazi u krugu najudaljenijim od igrača crte.

V. Cilj igre je da kapiten ekipe dohvati loptu, jer svaka lopta koju on uhvati donosi dobar bod. Suigrači u krugovima imaju zadatku da spretnim proigravanjem dodaju loptu kapitetu. Slobodni igrači, naprotiv, dužni su da ih u tome spriječe pa ako uhvate loptu, oni je proigravaju svojim igračima u krugovima, koji se nalaze u drugorn polju.

## VI. Pravila igre.

- a) Na početku igre kockom se od-lučuje koja ekipa prva dobija loptu i polje. Poslije poluvremena uvijek sljedeće promjene mjesta i polja.
- b) Poslije svake lopte koju kapiten uspješno uhvati, svi igrači mijenjaju mjesta u pravcu kazaljke na satu.
- c) Poslije toga kapiten baca loptu u protivno polje.
- d) Lopta se ne smije držati u rukama više od 3 sekunde.
- e) Igrač smije loptu uzastopce dodirnuti samo dva puta prije nego što je odbaci.
- f) Svako kršenje pravila kažnjava se gubitkom lopte, koju dobija uvijek slobodni igrač protivničkog para. Izuzetak je slučaj u smislu tačke IV.
- g) Poslije poluvremena, slobodni igrači mijenjaju mjesta sa onima u krugovima; prvi ulaze u krugove a posljednji uz svoj par van kruga. Slobodni igrač uz vodju (kapitena) dobija loptu.

### Naročita pravila za slobodne igrače

- a) Ne smiju trčati s loptom u rukama.
- b) Izleti li lopta van granica, dopušteno je igračima iz polja u kome se to dogodilo i sa granične linije ubaciti loptu slobodnom suigraču u istom polju. Ako granične linije ne po-stoje - ovo pravilo otpada.
- c) Granice i krugovi ne smiju se prestupiti.
- d) U toku igre, slobodni igrač ne smije igrača u krugu ometati, ali se nikada ne smije dogoditi da dva igrača sprječavaju -jednog igrača u krugu u hvatanju lopte.
- f) Dopušteno je loptu izvaditi iz kruga, ali ne iz drugog polja.

### Naročita pravila za igrače u krugu

- a) U igri je dopušteno jednom nogom stati izvan kruga.  
Dozvoljava se, takođe, da prilikom prestupanja jednom nogom - druga nogu bude u vazduhu. Pri dodiru tla ova nogu treba da bude u krugu, i to bez poskakivanja.
- b) Igraču u polju dopušteno je da lopta izvadi iz polja.

### Pravila hvatanja kapitena

- a) Lopta se mora uhvatiti u vazduhu, tj. ona se ne smije dodirnuti prije hvatanja tla ili bilo kojeg drugog predmeta, ali lopta može dodirnuti slobodnog igrača.
- b) Ako kapiten ne uhvati loptu u vazduhu, mora je do-dati nekom od suigrača u krugu koji je odmah smije opet doba-citi kapitenu - ako mu to uspije.

Zviždukom se objavljuju greške, prekid igre i svaki novi početak igre. Kad kapiten uhvati loptu, sljedeće dvostruki zvižduk; završetak poluvremena i igre objavljuje se trostrukim zviždukom.

## **POČETNA ŠKOLA PLIVANJA**

**Cilj:** jačanje cijelog organizma, psihički razvoj, zabava

**Uzrast:** za djecu od 6 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** manje grupe 5 do 15 djece

**Mjesto izvođenja:** voda uz obalu rijeke, jezera i mora, bazeni

**Pribor:** pojasevi za plivanje

### **Način izvođenja:**

U početnoj školi plivanja treba obratiti pažnju na nekoliko osnovnih elemenata:

1. Navikavanje dijece na vodu;
2. Slobodna plivanja,
3. Sportska plivanja,
4. Startovi i okreti. Temperatura zraka treba da iznosi najmanje 24 stepena C, a temperatura vode 18 stepeni C. ne treba djecu prisiljavati na vodu, već uticati da u vodi steknu sigurnost. Razdvojiti neplivače, poluplivače i plivače. Koristiti razna pomoćna sredstva (duševe, pojaseve za plivanje i sl.). Uvježbavati određene vježbe na suhom, a zatim u vodi. Obučavati pojedinca uz pridržavanje. Raditi pažljivo i sa strpljenjem.

## **NAVIKAVANJE DJECE NA VODU**

### **a) Slobodno kretanje u vodi:**

- hodanje i trčanje sa jedne strane plivališta na drugu
- hvatanje u određenom prostoru plivališta
- umivanje i međusobno prskanje u vodi
- nošenje jahača, da igrač zajaši na ramena i zatim se baci u vodu

### **b) Disanje u vodi**

- držati vodu u dlanovima i ispuhivati je ustima kao da izgovaramo slovo "O"
- sagnuvši se zagnjuriti usta u vodu i polagano ispuštati zrak kroz nos i usta
- čučnuti u vodu sa glavom pod vodom, polako izdisati, odbaciti se iznad vode, brzo udahnuti i opet čučnuti sa gnjurenjem glave pod vodu.

### **c) Gledanje u vodi**

- igrač zaroni pod vodu a drugi mu pokazuje određeni broj prstiju, te igrač gledajući pod vodom mora pogoditi koliko je prstiju pokazano.
- Izvaditi sa dna uronjavanjem glave određene kamenčiće.
- Potražiti na dnu nekoliko zadanih predmeta gledajući.

**d) Ronjenje**

- u stojećem stavu zagnjuriti da rukama uhvatimo noge.
- igrač stoji u raskoraku, a drugi se pod vodom provuće između njegovih nogu.
- na dno se baci neki predmet koji igrači moraju izvaditi.

**e) Klizanje, držanje na vodi**

- iz stojećeg stava igrač se opruži na vodi uz obalu ležeći na prsima, a zatim na ledima.
- odgurnuti se opružen sa obale i kliziti po površini vode.
- dva igrača legnu jedan nasuprot drugome dodirujući se stopalima, a zatim se stopalima odgurnu i klize na vodi.

**f) Savladati otpor vode**

- stajati u vodi i rukama (bridom dlana) lagano sijeći vodu, okrenuti ruke (pljoštimice) i brzim pokretom gurnuti vodu.
- naizmjenično desnom i lijevom rukom sijeći vodu (jedna ruka bridom, druga pljoštimice).
- Ležati u vodi uz obalu i privlačiti opruženu nogu i odgurnuti se ravnim stopalima.

## SLOBODNA PLIVANJA

Oslobodivši igrače straha od vode izvodeći sa njima razne igre u vodi, te upotreboraznih pomoćnih sredstava ( pojaseva za plivanje, dušeka...) manje više svako dijete brzo proplivanekim svojim stilom.Kod tog plivanja nema dovoljno racionalnih pokreta, puno je raznih grešaka u pokretima, ali djeca plivajući s više manje sigurnosti održavaju se na vodi. Obično se kao slobodno plivanje bez tehničke izrađenosti javlja:

**a) Pasje plivanje**

Igrači našavši se u dubljoj vodi automatski i lebdeći u njoj potiskuju ruku jednu za drugom naprijed i naniže pod tijelo, a nogama lagano udaraju u smjeru gore- dole i na taj način se održavaju na površini i lagano kreću naprijed. Veliki broj početnika svoju plivačku karijeru upravo započinje na taj način, a na taj način pliva i većina životinja.

**b) Žensko plivanje**

Ruke su ispružene naprijed, istovremeno se vuku sa strane natrag, gdje se skupe nešto ispred brade i zajedno vračaju ispružene u početni položaj. Noge za to vrijeme prave "makaze" da se jedna noga malo savije u koljenu i izdiže, da stopalo dođe gotovo dopovršine vode, istovremeno se druga noga ispruži i spušta na niže, donja izdiže, tako da se spoje ispružene i

potom šire na isti način. Jedno rame je iznad vode, a i cijela glava te se diše na usta a izdiše kroz nos.

#### **c) Muško plivanje**

Izvodi se na način da se naizmjenično najprije jednom pa drugom opruženom i krutom rukom prave kretnje pod vodom, a povratni pokreti iznad površine vode. Svaki zaveslaj ruke prati po jedan snažan udarac suprotne ili iste noge koja je bila pogrčena, a udarac je snažan duboko prema dole. Za vrijeme plivanja položaj tijela je kos, pokreti su kruti, a glava cijelo vrijeme iznad vode.

#### **d) Ledno plivanje**

Plivači leže na ledima i rade nogama gore dole, ruke su im pod vodom te mašu dlanovima koji su u blizini kukova. Pojedinci vrše i zamahe ruku unatrag naizmjenično, te se odbijaju stalno natrag ili ruke u kružnom zamahu zbacuju istovremeno, a nogama odbijaju da dobiju što veći pokret.

### **PLIVANJE SA UPALJENOM SVIJEĆOM**

Svaki igrač ima u ustima lagantu daščicu na kojoj je učvršćena upaljena svijeća. na znak voditelja svi igrači zaplivaju prema određenom cilju sa zadatkom da im se svijeća ne prevrne, a niti ugasi. Ko je prvi na cilju pobjeđuje.

### **BORBA JAHAČA**

Učesnici igre se postroje u vodi (koja dopire do bokova učesnika) u dvije vrste i razbroje se na parove. brojevi jedan su jahači, koje brojevi dva nose na ramenima. Na dati znak, jahači jedne vrste nastoje da sruše u vodu jahače druge vrste.

Pobjedila je ona vrsta Koja ima manje oborenih. Poslije završene igre učesnici mijenjaju uloge. tj. jahači sada na ramenima nose igrače koji su do sada njih nosili.

### **LOVCI MINA**

Na obali su dvije ekipe od po 10 igrača. Jedna je od druge udaljena 10-15 koraka. Svaka momčad načini 10 "mina", deset štapića ili boca, kojima se na jedu kraj priveže kamenčić. Na zatvorene prazne boce priveže se

kamenčić uz grlo boce. Na taj način će “mine” ploviti ispod površine vode ili će potonuti na dno. Na znak vođe, obje ekipe potrče u vodu i “miniraju” je, te se brzo vrate na svoje mjesto. Na drugi znak ulaze u vodu, u polje protivnika, i traže njegove mine koje iznose na obalu do svoje zastavice i kod nje ostave, a zatim opet trče u vodu i traže druge mine.

Iz vode se može iznijeti samo jedna “mina”. Ako je igrač našao dvije mine, zove “pomagača” i on iznosi drugu minu. Pobjeđuje ekipa koja je prva izvadila sve protivničke mine ili koja je, u određenom vremenu, izvadula više mina.

## **RONJENJA**

### **a) Predigra ronjenja**

Za uspješno savladavanje ronjenja, sa djecom treba izvoditi razne predvježbe sa igrama koje omogućavaju regulisanje disanja u vodi, gledanje u vodi, ronjenja kao: udisati izvan vode izdisati u vodi, zapažanje predmeta u vodi s otvorenim očima, provlačenje igrača pod vodom ispod drugih u raskoračnom stavu, vađenje sa dna određenih predmeta ...itd.

### **b) Roniti do određenog cilja**

Voditelj odredi startno mjesto i cilj te igrači na njegov znak rone do cilja, a može se organizovati igra u vidu takmičenja.

### **c) Posmatranje dna sa maskom i disalicom**

Danas postoje razni tipovi podvodnih maski, disalica, peraja, rukavica korisnih kod plivanja i ronjenja. Voditelji treba da svoje igrače upoznaju sa upotrebotom tih tehničkih sredstava, te u prvoj fazi igrači treba da nauče posmatrati dno plivajući po površini i držeći glavu u vodi, koristeći masku i disalicu, te peraje. Igre se organizuju u posmatranju dna, zapažanju postavljenih predmetai sl. Dno predstavlja čaroban svijet života i djeca su spremna da se satima zabavljaju u ovakvim igramu zapažanja.

### **d) Ronjenje sa zadatkom skupljanja flore i faune**

Koristeći masku, disalice i peraje, igrači po zadatku voditelja vade sa dna alge, školjke i drugu floru sve to konzerviraju za sastavljanje svoje zbirke. Voditelj treba poznavati i način konzerviranja, kao i uređenje zbirke, te i karakteristike pojedine flore i faune.

## **SKOKOVI U VODU**

Skakanje u vodu je nerazdvojno od plivanja i treba da skokove savlada svako dijete bilo da se radi o skakanju na noge ili na glavu. Djeca starija od desete godine rado prihvaćaju skokove, savladavaju osjećaj hrabrosti i okretnosti, postižu koordinaciju raznih kretnji, a sami skokovi imaju i veliku praktičnu vrijednost, jer su potrebni u životu kako djece, tako i odraslih. Jasno da skokove izvodimo samo sa djecom koja znaju plivati. Djeca do desete godine skaču sa visine od oko 60 cm, a poslije desete godine do visine od 1,5 do 2 metra. Voda gdje se skače ne smije biti plića od 1,6 metara, dno čisto i bez grubog kamenja, granja. Prva skakanja treba organizovati sa igrama skokova na noge, a zatim skokovima na glavu.

### **A) Skok u vodu na noge**

Djeca stanu na rub kamena ili daske, ruke opruže uz tijelo, malo počučnu i odrazivši se nogama skaču gore u vis i u stavu "mirno" lete u vodu. Pri ulasku u vodu ruke su priljubljene uz tijelo, ramena malo povučena natrag a grudi izbačene.

### **B) Skok sa zaletom**

Igrači skaču na noge u vodu ali sa zaletom. Zatrče se sa određenog mjesto, odbace u vis, u zraku zgrče noge i prije pada u vodu opruže noge, da su prilikom dodira sa vodom u stavu "mirno".

### **C) Skok na glavu**

Igrač stane na rub kamena ili odskočne daske, da prsti prelaze rub, savije noge u koljenima, nagne se jako naprijed, ruke ispruži i jednom rukom uhvati palac druge ruke, spusti ruke naprijed dole sve dok ne izgubi ravnotežu. Prilikom pada u vodu glavu savije na grudi i nastoji da padne u vodu rukama i glavom što bliže mjestu na kome stoji.

### **D) Skok sa jedne noge**

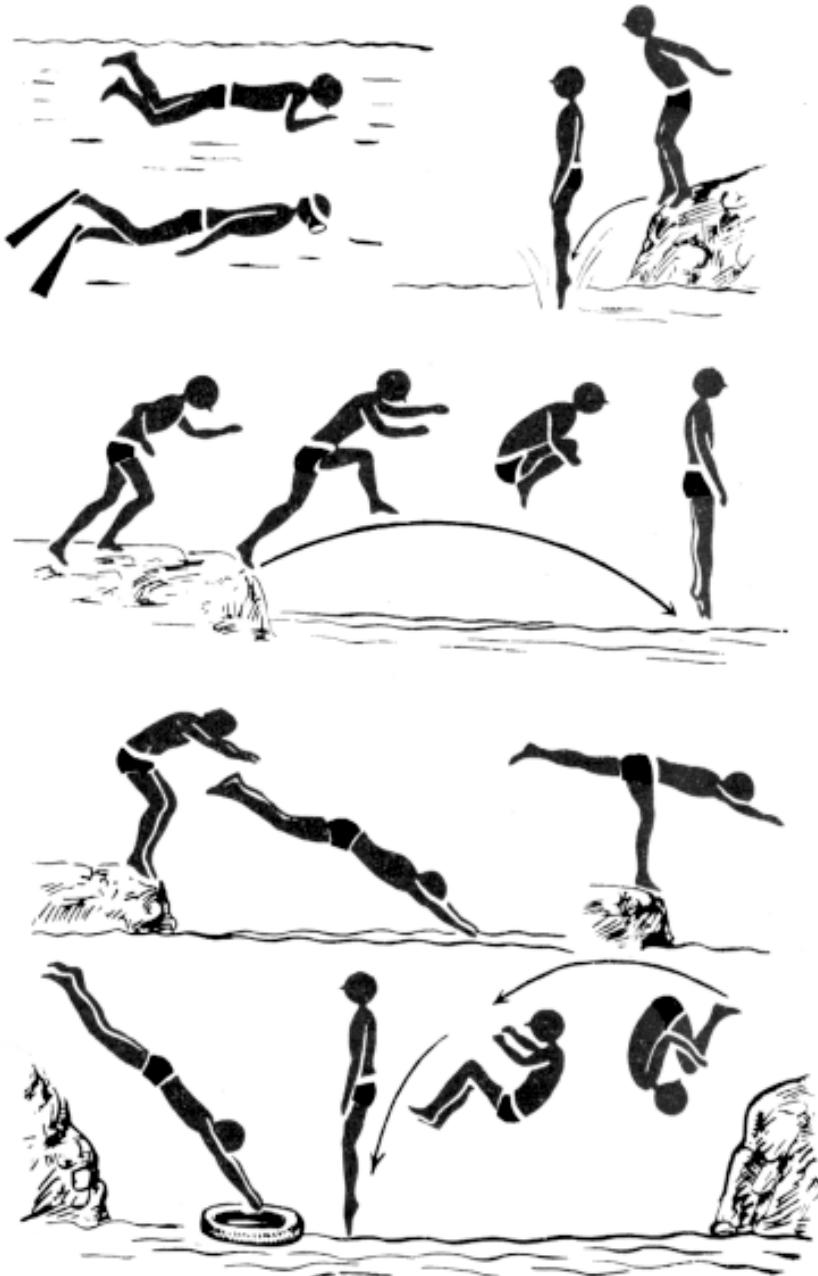
Igrač stane na rub, podigne jednu nogu opruženu natraga, na drugoj opruženoj stoji, ruke opruži uz same uši u uzručenje i savije naprijed. Kada izgubi ravnotežu i počne padati, privuče i drugu nogu, glavu savija na grudi i uskače u vodu što bliže mjestu odraza.

### **E) Skok na glavu sa zaletom**

Nakon uvježbanosti skakanja na glavu sa mjesta, skakači treba da skokove vrše i sa zaletom. U letu kroz zrak tijelo je nešto uvijeno, ali kad pada u vodu ruke treba da su pravilno opružene uz glavu, koja je nešto pogнутa prema grudima, tijelo opruženo isto tako i noge pravilno ispružene, spojene, sa istegnutim stopalima.

## F) Salto naprijed

Igrač se zaleti, odraži objema nogama u vis i naprijed, zgrči se, savije noge na grudi, obuhvati ih rukama, glavu sasvim savije na grudi i izvrši kolut. Poslije obrtanja treba da ispruži noge i tako opružen skoči u vodu.



## **POČETNA ŠKOLA SKIJANJA**

**Cilj igre:** savladavanje osnovne tehnike skijanja, razvijanje ravnoteže, spretnosti, odlučnosti, sigurnosti

**Uzrast:** djeca od 6 do 15 godina (početi ranije)

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 10 do 30

**Mjesto izvođenja:** pogodne snježne padine

**Pribor:** skije i sitan priručni pribor

**Trajanje igre:** 20 do 30 minuta

### **Način igre:**

Za početnike skijaše potrebno je u prvom redu da savladaju tehniku postavljanja skija na cipele, osnovnu vrijednost veza i štapova. Prije vježbanja treba da se pripremi odgovarajuća oprema i to: čvrste nepropusne cipele, dobre vunene skijaške hlače, vjetrovka i ostalo. Skije treba da su tako dugačke da im, kada uspravno stoje, dijete može dohvati vrh, štapovi treba da dopiru do ispod pazuha. Igre se najprije izvode na ravnom terenu a zatim na blagim padinama. Za vježbe je najbolji mekani i suhi snijeg, a igre i vježbe treba izvoditi za vrijeme lijepih suhih zimskih dana.

1. Na mjestu - igrači stupaju na skijama na mjestu podižući koljena.
2. Sunožni poskok - na znak voditelja igrači izvode sunožne poskoke na mjestu.
3. Prenošenje težine - stojeći na skijama igrači prenose težinu tijela sa jedne noge na drugu.
4. Koraci bočno - Na zahtjev igrači hodaju na skijama koracima bočno, određeno vrijeme ulijevo, a zatim udesno i obratno, sve to sa sporijim i bržim izmjenama.
5. Skok na mjestu - igrači stoje na skijama u položaju spojno, a na znak voditelja u skoku zauzimaju raskoračni stav i obrnuto.
6. Upor - igrači poskokom izvode upor na štapovima.
7. "Vaga" - igrači stoje na jednoj skiji, dok je druga noga podignuta te tako prave vagu.
8. Usko hodanje - Voditelj igara i vježbi hoda po utrtoj uskoj stazi kroz duboki snijeg, igrači idu za njim kako bi se privikli na paralelno i usko hodanje skijama.
9. Prvi spust - Na laganoj padini igrači se odgurivanjem štapova neosjetno i prirodno upućuju u klizno kretanje.
10. Brzina - Igrači bez štapova hodaju i trče po ravnini na određene daljine, u krugu, loveći se i sl.

11. Klizni korak - igrači hodaju sa ciljem da povećaju klizni korak, odguravaju se štapovima. Skije klize po snijegu i ne podižu se, a tijelo je nagnuto naprijed.
12. Ravno uspinjanje - običnim korakom igrači se penju po padini blagog nagiba sa koracima kraćim nego na ravnici, skije malo podignu i čvrsto pritiskuju na snijeg, jače se odupiru štapovima.
13. Koso uspinjanje - igrači se penju po padini gdje nije moguće ravno uspinjanje, skije su postavljene na rubove, tijelo je nagnuto od brijege, zakosi treba da su dugački jer zamara česta promjena pravca u kretanju cik cak prema vrhu.
14. Stepenasto uspinjanje - igrači na vrlo strmim i kratkim udaljenostima penju se po padini prema vrhu stojeći u stavu poprečno, podižu gornju skiju i gornji štap te se tako premještaju naviše. Prenosom težine na gornju skiju priključe najviše donju skiju i štap, i to ponavljaju dok ne stignu na željenu visinu.
15. Raskoračno uspinjanje - igrači se kreču pravo uzbrdo, ali su prednji dijelovi, tj. vrhovi skija rašireni, a donji tj. zadnji dijelovi skija blizu. Što je strmije, to se vrhovi skija više šire. Pri svakom koraku skije se podižu i unutrašnjim bridovima postavljaju na snijeg, a štapovi zabadaju sa svake strane.
16. Okret prestupanjem - igrač okreće vrh ili rep one skije koja se nalazi u smjeru kamo se kreće te iskorači za oko 30 stepeni. Priključi drugu skiju i ponovo podiže prvu sve do željenog pravca.
17. Podizanje i privlačenje druge skije - skijaš podiže i privlači drugu skiju te za oko 30 stepeni mijenja pravac u hodanju, kao i laganom spustu.
18. Okret za 180 stepeni - štapovi se rašire, lijevi naprijed desni natrag. Desnom se skijom klizne nešto naprijed, a zatim se u zamahu skija podigne u uspravan položaj, okreće udesno i položi na snijeg. Zatim se podigne lijeva skija i priključi desnoj. Obratno se izvodi lijevom nogom.
19. Spuštanje na blagoj padini - skijaši to vježbaju mijenjajući teren i snijeg. Odguruju se štapovima, a završavaju blagim spustom u ravnici. Tijelo je kod spusta uvijek nagnuto nešto naprijed ali stav mora biti prirodan, elastičan, mekan i neukrućen.
20. Smuk ravno - smuk se vrši u visokom, srednjem i noskom stavu (malom čučnju). Danas se preporučuje i dosta visoki stav jer manje zamara. Tijelo je olabavljeno, ali su mišići stalnoj pripravnosti za reakciju. Koljena su isturena naprijed, a stopala su cijelom površinom na skijama. Ruke

su ispružene nešto naprijed i kontra tijela. U većoj brzini zauzima se nešto niži stav. Skije stoje uporedo i rastavljene su za približno pola širine daske. Jedna skija - krmatica -isturena je oko pola dužine stopala naprijed. Treba uvijek paziti da je tijelo nagnuto naprijed.

21. Padanje - pri padanju u većim brzinama treba opružiti i ukrutiti trup, noge i ruke, tako da se spriječi prevrtanje.
22. Podizanje predmeta u smuku - voditelj postavi granu ili sličan predmet na polovici spusta; nju skijaši u smuku podižu.
23. Kroz vrata - Od skijaških štapova sastave se vrata i skijaši redom prolaze kroz njih u smuku u niskoj vožnji.
24. Kapa među koljenima - Skijaši drže u smuku kapu među koljenima i time poboljšavaju svoj stav u vožnji.
25. Promjena krmarice - Skijaš mijenja krmaricu u smuku sa opterećenjem na stražnjoj nozi.
26. Bacanje grudve - skijaš za vrijeme spusta baca grudvu u čeonu ili bočno postavljenu metu.
27. Podizanje skije - skijaš u smuku bez štapova naizmjenično podiže desnu pa lijevu skiju.
28. Poskakivanje- skijaš u smuku poskoči, podižući odjednom obje skije.
29. Dohvat vrhova - skijaš u smuku nagne se toliko naprijed da dotakne rukama vrhove skija.
30. Uspravljanje - u toku skijanja skijaš se iz niskog čučnja brzo uspravlja naprijed i dohvaća određeni predmet.
31. Smuk u lancu - skijaši se međusobno uhvate za ruke bez štapova i na znak voditelja spuštaju se niz padinu u istom pravcu.
32. Smuk koso - skijaši poprečno sijeku padinu. Obj skije leže prvenstveno na gornjim rubovima. Gornja je skija krmatica i veći dio težine nazi se na njoj.
33. Valoviti teren - na valovitom terenu skijaši se prilagođavaju položaju terena. Koljena služe kao amortizeri. Prelaženje svakog grebena zahtijeva niži stav, a u uvalama se treba ispružiti.
34. Odsklizavanja - skijaš se postavi sa paralelnim skijama poprijeko na padinu. Koljena otkloni od padine tako da skije dođu pljoštimice. Odgurne se štapovima te očno klizi ravno dolje.
35. Zamah ka padini - skijaš se spušta koso niz padinu u dosta visokom stavu. Donje rame i ruka postepeno se povlače natrag, tako da dođe do zasuka trupa u suprotnom smijeru prije nego se izvede zamah. A odmah zatim snažno se zamahne vanjskim tj. donjim ramenom i rukom naprijed i dalje, kakav je i pokret "kosca". Zbog istovremenog zasuka i prelaska iz visokog u niski stav dolazi do rasterećenja skija, i time je omogućena promjena pravca.

36. Pluženje ravno - skijaš u pluženju drži skije u formi ralice za snijeg.  
U vježbi pluži na isteku smuka, ili pluži već na početku spusta, ili iz smuka prelazi na pluženje, i obrnuto, ili se pluženje na znak voditelja zaustavlja.
37. Pluženje koso - kod kosog pluženja skijaš izbacuje donju opterećenu skiju koso na smijer vožnje.
38. Plužni zavoj - Skijaš izvodi zavoje plužeći ravno ili koso. Zavoj ulijevo izvodi se prijenosom težine na desnu sliju i obrnuto. Prenošenje težine i zamah trupom moraju biti postepeni, ali ne pretjerano brzi i bez trzaja.
39. Plužni zamah - u kosom smuku gornja se skija rastereti i izbaci u pluženje, s istovremenim zasukom gornjeg ramena visoko natrag. Prijenosom težine tijela na gornju skiju gornje rame i ruka zamahnu naprijed dole, tako da skijaš iz visokog stava prijeđe u niski čučanj s velikim nagibom tijela naprijed.<sup>^</sup>im je savladana silazna linija terena, unutrašnja rasterećena skija privlači se do usporednog položaja skija, i skijaš prelazi u smuk.
40. Mali skokovi - prije prepreke tj. udubine u brzom spustu, skijaš se spusti u dublji čučanj i obje skije dovede u istu visinu.<sup>^</sup>vrsttim sunožnim odrazom privuče u letu koljena na prsa. Kod doskoka tijelo se opruži i uzima potreban nagib naprijed.

## IGRE NA SKIJAMA

**Cilj igre:** ravnoteža, spretnost,rekreacija

**Uzrast:** djeca od 6 do 15 godina , prema težini igre

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 10 do 30

**Mjesto izvođenja:** ravnina i padina pokrivena snijegom

**Pribor:** skije i sitan priručni pribor

**Trajanje igre:** 25 do 30 minuta

### 1. ZA RUKE

Igrači kližu skijama po skijaškoj stazi u uporednom pravcu, i to tako da se dvojica po dvojica drže za ruke.

### 2. GAĐANJE CILJA GRUDVAMA

Igrači kližu po skijaškoj stazi i na znak voditelja kupe snijeg, prave grudvu i njome gađaju određeno drvo, grm, označen prostor i sl.



### **3. ZAOKRET**

Skijaši kližu na skijama po određenoj stazi do cilja. Na cilju naprave zaokret, prebacujući skije za 360 stepeni. Vraćaju se po istoj stazi na start.

### **4. KO ĆE PRVI?**

Igrači se postave na startnoj liniji u vrstu jedan do drugoga udaljeni međusobno 2 do 3 metra. Na daljini 15 do 20 metara od svakog igrača zabodena je u snijeg zastavica. Na znak voditelja, trče na skijama u pravcu zastavice, brzo se na cilju okrenu i vraćaju na start. Pobjeđuje prvi.

## **5. ŠTAFETA SA PREDAJOM PREDMETA**

Dvije kolone skijaša takmiče se u trku na skijama bez štapova. Zadatak je otrčati do određenog cilja sa nekim predmetom u ruci i po povratku predati predmet drugome u koloni, ovaj trećem i tako redom. Pobjeđuje ko je brži i spretniji.

## **6. POGODITI CILJ**

Igrači na skijama imaju zadatak da u trku na određenom mjestu grudvama pogode drvo ili neki drugi cilj.

## **7. GADANJE IZMEDU SEBE**

Voditelj napravi skijama skijašku stazu u većem krugu. U sredini kruga skijaši stoje na mjestu. Po stazi kruga druga grupa klizi i trči oko kruga. Na znak voditelja skijaši na stazi kruga gađaju one u sredini, ili oni iz sredine gađaju one u trku ili jedni druge. Svaki onaj koji je pogoden izlazi iz igre. Na kraju ostaje pobjednik.

## **8. ALKARI**

Igrači trče na skijama po određenoj stazi. Voditelj na sredini puta stoji sa strane i drži na skijaškom štalu razapetu maramicu. Svaki skijaš ima zadatak da bez zastajkivanja svojim štapom pogodi maramicu. Štapovi se drže za donji dio tj. za obruc a ne za držak.

## **9. LISICE I PSI**

Među igračima izabere se lisica koja nosi torbu i u torbi razne šarene papire. Kreće se šumarkom na skijama i pomoću štapova. Krene po nepoznatom terenu ponešto prikrivenom i valovitom, te svakih 5 do 10 metara ostavlja trag bacajući u snijeg papir. Desetak minuta iza nje skijama krenu u potjeru za njom svi ostali igrači. Ali lisica nastoji da stigne do cilja prije nego je uhvate.

## **10. DIZANJE I POSTAVLJANJE PREDMETA**

Voditelj igre postavi uz skijašku stazu neke predmete kao npr. rukavice, kapu, zastavicu,papir i slično. igrač u spustu mora da se sagne i podigne postavljeni predmet. Mogu se uz stazu postaviti na razmacima razni predmeti koje skijaš diže, zatim predmeti sa druge strane ili jedne i druge strane. Isto tako voditelj uz stazu može ucrtati u snijegu krugove, u koje igrači stavljuju predmete što su ih ranije dizali. Takmiče se ko je brži i spretniji, a igra se može i bodovati prema postignutim rezultatima.

## **11. SKIDANJE I STAVLJANJE PREDMETA**

Uz skijašku stazu voditelj zabode uspravnu palicu i na nju stavi rukavicu, kapu ili sličan predmet. Igrači u spustu moraju predmet skinuti ili ga kod spusta staviti na palicu. Igra se može otežati tako što treba skidati i stavljati više predmeta postavljenih na palicama. Može se organizovati i takmičenje sa nekoliko vrsta i vršiti bodovanje prema uspjehu.

## **12. UHODE**

Igrači su podijeljeni u dvije veće grupe. Svaka grupa ima kartu, na prvoj je označeno kuda grupa treba da se kreće i gdje mora u snijeg zabosti zastavicu. Druga grupa ima kartu bez oznaka. Ona slijedi prvu grupu i dužna je u svoju kartu ucrtati trasu i mesta gdje su zastavice pronađene. Druga grupa polazi 20 minuta iza prve grupe slijedeći njen trag i tražeći zastavice. Uspije li drugoj grupi otkriti sve zastavice i obilježiti njihova mesta na karti, dobila je igru.

## **LISICA U SNIJEGU**

Igrači izaberu između sebe "lisicu". U snijegu ugaze veliki krug (prema broju igrača) u koji ugaze dva ukrštena prečnika, jedan okomit na drugi, pa time dobiju četiri jednake četvrtine. U sredini kruga, dakle na mjestu gdje se promjeri ukrštavaju, postavi se lisica koja smije trčati samo po svojim stazama u krugu, dok ostali trče samo po periferiji kruga. Ni jedan igrač ne smije trčati izvan ugaženog kruga. Na dati znak, svi igrači potrče u krug, a lisica trči po svojim stazama i nastoji da uhvati kojeg igrača na mjestu gdje prečnik dotiče periferiju kruga.

Uhvati li kojega, menjaju uloge. Broj igrača neka bude prema veličini kruga, kako bi igrači imali dovoljno prostora za ketanje.



## **IGRE NA SANKAMA**

**Cilj igre:** spretnosti, snalažljivost, koordinacija pokreta ruku i nogu, ustrajnost, volja

**Uzrast:** djeca od 6 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 5 do 50 po grupama

**Mjesto izvođenja:** utabani snijeg na ravnome i padini

**Pribor:** sanke i sitan priručni pribor

**Trajanje igre:** 30 do 45 minuta

(Knjiga "2000 igara", vidi slike na strani 303)

1. Trka na sankama - na znak voditelja igrači se takmiče ko će brže odvesti svoga sinkača do određenog mesta.
2. Guranje ramena - igrač sjedi na sankama, drugi ga gura naprijed držeći ga za ramena.
3. Zabidanje grančica - igrač ima zadatku da u spustu na svakih 5 metara u snijeg zabode grančicu.
4. Vijugavo sankanje - na stazi se postave zastavice u cik cak liniji. Zadatak igrača je da se proveze vijugavom stazom između postavljenih zastavica.
5. Kapa na palicu - uz samu stazu za sankanje postavi se metar visoka palica. U vožnji igrač je dužan da na nju postavi svoju kapu, ali pri tom palicu ne smije srušiti.
6. Sinjska alka - na nekoj grani iznad staze za sankanje objesi se za konopac drveni obruč koji se lako skida. Igrač je dužan da u vožnji palicom, koju drži u desnoj ruci, skine obruč i doveze ga do cilja nataknutog na palicu.
7. Kroz vrata - na stazi za sankanje postave se vrata napravljena od palica ili prikladnih grana. (dvije uspravno postavljene grane i iznad njih vodoravno treća). vrata su razne visine. Igrač je obavezan da u vožnji prođe kroz vrata ali tako da ih ne sruši.
8. Slalom sankama - na stazi se postavi veći broj vrata kroz koja igrači moraju voziti vijugavo.
9. Udarac u zvonce - nad stazom je obješeno o konopac zvonce. Igrač ima obavezu da, stojeći na sankama, u vožnji dodirne zvono tako da se čuje njegov zvuk.



## **BRZA VOŽNJA**

**Cilj igre:** spremnost, odlučnost, sigurnost, takmičenje

**Uzrast:** djeca od 9 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 10 do 20

**Mjesto izvođenja:** sankalište dugačko 50 do 100 metara

**Pribor:** sanke

**Trajanje igre:** 20 do 30 minuta

### **Način igre:**

Na startu sankališta okupljena je takmičarska ekipa i označena takmičarskim brojevima prema žrijebu redoslijeda takmičara. u brzoj vožnji na sankama takmiče se uvijek dva i dva igrača. na znak voditelja oba sankača se istovremeno spuste niz stazu i nastoje postići što veću brzinu. Dozvoljeno je otiskivanje nogama, vršenje raznih drugih nagiba i položaja, samo da bi se postigla što veća brzina i što brži dolazak do cilja. Suci na cilju bilježe pobjednika. Nakon prve dvojice nastupa druga dvojka, zatim treća dvojka i tako redom. Pobjednici u prvoj etapi takmičenja ponovo se međusobno takmiče te se ovaj kup sistem nastavlja dok ne dobijemo igrača koji je u završnoj (finalnoj) trci bio najbrži. Prva tri mjesta dobijaju nagradu.

## **ŠTAFETA "PREVOŽENJE DRUGA"**

**Cilj igre:** spremnost, odlučnost, sigurnost, briga o drugome, jačanje timskog duha takmičenje

**Uzrast:** djeca od 9 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** dvije ekipe od 5 do 10 igrača

**Mjesto izvođenja:** sankalište dugačko 40 do 50 metara

**Pribor:** dvoje sanke

**Trajanje igre:** 20 do 25 minuta

### **Način igre:**

Igrači se postroje na vrhu sankališta u dvije kolone podjednakih snaga, podijeljeni po brojevima. Svaka kolona ima svoje sanke, kao i određenu stazu za sankanje ( jedna kolona desno, druga lijevo). Na znak voditelja igre dvojica igrača iz svake kolone sjednu na svoje sanke. Prvi je vozač, a drugi je putnik kojeg ovaj prevozi. Na drugi znak voditelja oboje sanke pojure niz padinu do cilja (postavljena oznaka). Na cilju igrač koji je vozio

prepušta sanke drugom igraču - putniku, a ovaj ih što brže može vuče do vrha padine. Sjeda za sanke, te sada on postaje vozač, a treći igrač iza njega jeste novi putnik. Ponovo što brže kreće ka cilju. Vozač ostaje, a putnik vuče sanke uz uzbrdicu i ponavlja vožnju. Tako redom do posljednjeg igrača. Obje se kolone takmiče, koja će od njih prva prevesti do cilja sve putnike. Pobjednici su nagrađeni prema dogovoru.

## KROZ ZAPREKE

**Cilj igre:** spretnost, odlučnost, sigurnost, takmičenje

**Uzrast:** djeca od 9 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** 5 do 20

**Mjesto izvođenja:** sankalište dugačko 50 i više metara

**Pribor:** sanke i sitni priručni rezervizi

**Trajanje igre:** 20 do 30 minuta

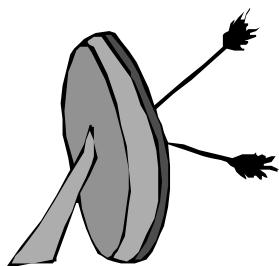
### Način igre:

Na padini dugačkoj oko 50 metara postavi se na svakih 10 metara zapreka, i to na prvih 10 metara vrata ( dvije palice uspravne i iznad njih treća vodoravna), na drugih 10 metara strašilo za ptice ( na drvetu stari kaput, šešir ili sl.), na trećih 10 metara zabodena zastavica, na četvrtih 10 metara krug ucrtan u snijegu, na petih 10 metara nekakav predmet obješen na konopac iznad staze.

Takmičenje se odvija pojedinačno. Igrači su poredani u koloni na vrhu padine. Svaki ima svoj takmičarski broj. Postavljaju se redom. Na znak voditelja prvi igrač spušta se sankama niz padinu te nastoji proći ispod vrata a da ih ne sruši, gađa strašilo za ptice, potom nastoji da podigne zabodenu zastavicu koju na četvrtoj tački mora zabosti u nacrtani krug, te konačno skida obješeni predmet sa konopca ali stojeći pri tom na sankama. Kod svake zaprege stoji pomoćni sudac koji prati izvršenje zadatka i prema potrebi popravlja zapreke za slijedećeg igrača. za svaki izvršeni zadatak igrač dobija jedan poen. Igru nastavlja drugi, treći i tako redom svi igrači. Svaki igrač se spušta po tri puta a pobjednik je igrač sa najvećim brojem osvojenih bodova iz tri prolaska kroz zapreke.

# SPORT

.....





# **GAĐANJE VAZDUŠNOM PUŠKOM**

Vazdušna puška je namijenjena za izvođenje masovnih takmičenja prije svega za djecu i omladinu. Ovo oružje je veoma podesno i zato što omogućava bavljenje streljačkim sportom uz mali gubitakvremena i neznatna finansijska sredstva. Gađanje vazdušnom puškom služi za vježbu i iskusnim strijelcima vatreñim oružjem kao nadopuna treningu. Vazdušnom puškom organizuje se masovna takmičenj u gađanju kako za djecu, tako i za omladinu. Za organizaciju takmičenja vrijede okvirno slijedeći propisani uslovi:

## **1. Strelišta**

Gađanje vazdušnom puškom vrši se u zatvorenim prostorijama ili u prirodi na posebno uređenom prostoru. Strelišta treba posebno osigurati kako se kuglice nebi odbijale i eventualno pogodile strijelca ili nekog drugog. Odstojanje od strijelčevih stopala do mete treba da iznosi 10 metara, a širina za svako streljačko mjesto 1 metar. Mjesto sa kojeg se gađa mora biti čvrsto kako pri nišanjenju strijelcu nebi smetala eventualna vibracija tla.

## **2. Meta**

Meta za gađanje vazdušnom puškom podijeljena je na 10 koncentričnih krugova promjera 83 mm. Krugovi 10 do 7 u crnom su polju mete, a 6 do 1 u bijelom polju mete. Svaki krug razmaknut je od drugog za 4,5 mm. Veličina promjera crnog polja iznosi 29 mm, a desetke 2 mm. Veličina kartona na kojem se nalazi ucrtana meta treba da ima promjer najmanje 12 cm.

## **3.Oružije i municija**

za takmičenje djece i omladine upotrebljavaju se vazdušne puške serijske izrade sa otvorenim nišanom, kalibra 4,5 mm . težina je okidanja proizvoljna bez upotrebe ubrzivača. Kundak mora odgovarati malokalibarskoj puški. Dozvoljena je upotreba samo diabolo kuglica 4,5 mm, dok čelične kuglice i drugi predmeti nisu dozvoljeni iz sigurnosnih razloga.

## **4. Stav**

Gađanje vazdušnom puškom vrši se iz stojećeg stava.

## **5. Program**

Za djecu uzrasta do 13 godina postojala su dva programa:

20 diabolo - kuglica za ocjenu i tri probne kuglice u vremenu 20 minuta.

10 diabolo - kuglica za ocjenu i tri probne kuglice u vremenu od 20 minuta.

## **6. Ocjenjivanje**

Ocenjivanje vrše tri suca. Prilikom utvrđivanja ne dodiruje li neka rupa kružnu liniju većeg kruga koriste se mjeraci: za vazdušno oružije kalibra 4,5 mm. Ako dva takmičara postignu isti broj krugova, vrijednost se ocjenjuje prema većem broju desetki, devetki itd.

## **7. Takmičenje**

sa vazdušnom puškomvrši se po bodovnom sistemu ili kup sistemu ili kao prvenstvena takmičenja kako organizator naznači u propozicijama.

## **8. Opšte namjene**

Strijelci se prema kvaliteti dijele na: dobar strijelac, odličan strijelac i majstor streljaštva. Kao pionir- takmičar računa se onaj koji u tekućoj godini 1. januara nije navršio 14 godina života, a stariji se takmiče kao omladinci. Za vrijeme gađanja ne smije jedan smetati drugome, ako gada drugu metu ili krivo izvještava kažnjava se gubitkom krugova ispaljenog metka; isto tako kažnjavaju se strijelci koji gađaju sa većim brojem metaka nego je određeno, što sve ovisi o detaljima predviđenim u propozicijama takmičenja.

## KUGLANJE

**Cilj igre:** snaga, odlučnost, preciznost bacanja, takmičenje

**Uzrast:** djeca od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** epipe od 1,2,3,4 igrača

**Mjesto izvođenja:** kuglana

**Pribor:** kugle manje veličine i težine

**Trajanje igre:** do izmjene svih igrača u igri

### Način igre:

1. Igrači se podijele u epipe tako da u svakoj bude jednak broj učesnika. Takmičiti se mogu jedan protiv jednoga, dva protiv dva, sve do četiri protiv četiri.
2. Početni udarac dobija ekipa, tako da od svake epipe samo jedan igrač baca kuglu u puni sastav čunjeva i ekipa iz koje igrač sruši veći broj čunjeva dobija i početni udarac.
3. Prvi igrač baca kuglu i ukoliko sruši čunjeve, isti se odstranjuju i ponavlja bacanje kugle na čunjeve koji su ostali. Poslije drugog bacanja ponovo se odstranjuju čunjevi i baca se na preostale. Sruši li odjedanput svih devet čunjeva postavljaju mu se ponovo svи.
4. Prvi igrač druge ekipe baca na isti način kao i prvi igrač iz prve ekipe.
5. Poslije prvog igrača druge ekipe igru nastavlja drugi igrač prve ekipe i tako redom dok se ne izredaju svi igrači i jedne i druge ekipe.
6. Rezultati svakok igrača upisuju se na tablicu i za svaku ekipu zbrajaju se rezultati svih igrača. Pobjeduj ekipa koja ima najveći broj srušenih čunjeva.
7. Igrač ne smije baciti kuglu izvan prostora ulazne daske na kuglani, i to bacanje gubi.
8. Udari li kugla prije dolaska do čunjeva o bok kuglališta, srušeni čunjevi se ne računaju.

## RUSKA KUGLANA

**Cilj igre:** boravak na zraku, preciznost pokreta, takmičenje

**Uzrast:** djeca od 8 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** u ekipama po 1, 2, 3, 4 igrača

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište, igralište

**Pribor:** propisana kuglana sa devet čunjeva i visećom kuglom

**Trajanje igre:** do završetka svih bacanja.

### **Način igre:**

1. Igrači se podijele u ekipe - 1:1, 2:2, 3:3, 4:4
2. Početni igrač određuje se tako da po jedan igrač iz svake ekipe izvrši bacanje kugle samo jedanput u devet čunjeva, a oni koji je srušio više čunjeva ima prvenstvo.
3. Čunjevi su poredani na ploči a prvi igrač drži u ruci kuglu.
4. Prvi igrač pušta kuglu sa desne strane kuglane da kugla izvana zaobiđe postavljene čunjeve i vraćajući se udari u njih. Srušeni čunjevi se odstranjuju i prvi igrač ponovi puštanje kugle; srušeni čunjevi se ponovo odstranjuju. zatim izvrši i treće bacanje kugle. Broj srušenih čunjeva bilježi se u tablicu kao broj poena dobijenih za prvu ekipu.
5. Igru nastavlja na isti način i prvi igrač druge ekipe, tj. izvrši tri bacanja.
6. Nakon prvog igrača druge ekipe igra drugi igrač prve ekipe i tako se igra nastavlja dok se ne izredaju svi članovi jedne i druge ekipe.
7. Pobjedjuje ekipa koja je skupila najveći broj poena.
8. Računaju se pogoci samo kod rušenja čunjeva koje je kugla izvršila kod prvog udara, a rušenje za vrijeme smirivanja lopte ne vrijede pa se ti čunjevi postavljaju.
9. Bacanje se vrši sa određenog mjesta za sve igrače.
10. Igrati se može tako, da svaki igrač baca tri puta po tri kugle.

## **BOĆANJE (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA)**

**Cilj igre:** boravak na zraku,kretanje, preciznost bacanja, gađanje, takmičenje

**Uzrast:** djeca od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** parne ekipe po 2, 3 ili 4 igrača u ekipi; znači 4, 6 ili 8 igrača

**Mjesto izvođenja:** slobodno ravno zemljiste, igralište

**Pribor:** onoliko drvenih kugli probjera 8 cm koliko ima igrača i "bulin" drvena kugla promjera 5 cm

**Trajanje igre:** dok jedna ekipa ne osvoji 21 poen

### **Način igre:**

1. Parni broj igrača podijeli se u dvije grupe i svaki igrač ima svoju kuglu.
2. Žrijebom se izabere grupa sa početnim udarcem i ta grupa dobija prva u ruke "bulin".
3. Izbor grupe može se izvršiti i na taj način da bilo koji igrač baci u daljinu "bulin", a svi igrači svoje kugle što bliže "bulinu". Igrači koji su najbliže bacili kuglu "bulinu" čine prvu grupu a ostali drugu grupu.
4. Jeden od igrača prve grupe baci "bulin" u pravcu i u prostor kamo on

želi, na udaljenost 10 do 15 metara, a zatim taj isti igrač baci i svoju kuglu u nastojanju da je približi što više "bulinu". Za njim baca jedan od igrača druge grupe sa nastojanjem da svoju kuglu baci ili dokotrlja još bliže "bulinu" od prvog igrača. Uspije li prvi igrač druge grupe približiti svoju kuglu bliže "bulinu" od igrača iz prve grupe, tada treba da baca drugi igrač iz prve grupe i obrnuto. Uvijek baca igrač iz grupe koja nema svoju kuglu bliže "bulinu", te se ponekad izredaju oba, sva tri ili četvorica iz grupe samo na bacanje prvog igrača iz prve grupe. Svaka grupa nastoji da što veći broj kugli približi "bulinu".

5. Ako je "bulinu" najbliža samo jedna kugla iz prve grupe, a druga je kugla od igrača druge grupe, tada prva grupa dobija jedan poen; ako prva grupa ima dvije najbliže kugle "bulinu" a treća je kugla iz druge grupe, prva grupa dobija dva poena, ili ako je tri najbliže kugle iz prve grupe dobija prva grupa tri poena ili obratno. Ukoliko su svi igrači prve grupe uspjeli da svoje kugle najviše približe "bulinu", a sve kugle druge grupe su dalje od njih, tada prva grupa dobija dupli broj poena i obratno.
6. Ukoliko je kugla iz jedne grupe tako blizu "bulina" da druga grupa ne može svoju kuglu bliže dobaciti, druga grupa imapravo da igrač zaletom baci kuglu kroz zrak i da kuglu protivnika gađanjem iz zraka odstrani. Tu nastaju i razne druge kombinacije, da pojedina grupa raščisti teren i stvari sebi uslove da što lakše igrači jedne grupe što više kugli približe "bulinu".
7. Svaka grupa sakuplja poene pribrajajući i broj poena nakon svakog ponovnog bacanja "bulina". Pobjeđuje grupa koja je prva sakupila 21 poen.

## KROS

**Cilj igre:** boravak na zraku, brzina, takmičenje

**Uzrast:** djeca od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** neograničen

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljiste, igralište

**Pribor:** propisana brojevi za obilježavanje takmičara

**Trajanje igre:** 20 minuta

### Način igre:

1. Staza za kros takmičenje za dječake od 11 do 12 godine iznosi do 600 metara, za dječake 13 do 15 godina - 800 metara, za djevojčice od 11 do 12 godina iznosi 400 metara, za djevojčice 13 do 15 godina iznosi 600 metara.
2. Staza za kros treba da je bliže naselju, da vodi kroz šumu ili da bude na ravnom preglednom terenu.
3. Visinske razlike staze ne smiju prelaziti 50 metara, a staza može da vodi preko nekoliko prirodnih prepreka: jaraka, potoka, žbunja, niske ograde, oborenog drveća i sl. Staza se postavlja u krugu, tako da start i cilj budu u neposrednoj blizini. Staza u šumi označava se vješanjem papira po drveću na svakih 10 do 20 metara, a na čistom terenu svakih 30 do 50 metara kolcima sa obje strane staze. Za vrijeme takmičenja sa strane staze po cijeloj dužini postavljen je svakih 40 do 50 metara kontrolor, posebno na mjestima gdje je potrebno davati takmičarima informacije o kretanju staze i slično.
4. Start je mjesto sa kojeg takmičari polaze, a prostor je širok 20 do 30 metara, staza u dužini prvih 150 do 200 metara je ravna i prava, da kretanje takmičara bude što slobodnije. Na zemlji startna linija označava se dugom linijom, posipanjem gipsa ili kreča. Komande za početak trke su: "Na svoja mesta", "Pozor", "Sad".
5. Cilj je u neposrednoj blizini starta. I kod cilja kao i kod starta teren je ravan. Obilježen je nacrtanom linijom a i natpisom na stubovima "Cilj". Na liniji cilja ulaz je označen kolcima udaljenim jedan od drugog 75 cm i u dužini staze oko 5 metara odakle se širi po trkačoj stazi 20 metara gdje je ulazna širina oko 20 metara prije cilja označena sa dva kolca u razmaku od 5 metara. Time je cilj označen u vidu "lijevka" tako da takmičari moraju preći sve užu i užu stazu čime je i kontrolisanje takmičara najbolje osigurano prilikom prolaska kroz cilj.
6. Svaki takmičar ima broj na grudima i prema brojevima dolaska sudija upisuje redoslijed.
7. Mjerenje vremena u krosu se ne vrši, već se pobjednici određuju

redoslijedom dolaska na cilj.

8. Svi takmičari prije trke moraju biti liječnički pregledani.
9. Prije takmičenja u određenim rokovima treba prikupiti i organizovati sastav takmičara te načiniti spiskove i obaviti sve radnje za pravilno funkcionisanje krosa.
10. Poslije takmičenja objave se rezultati i proglose pobjednici, podijele se nagrade i diplome.

## SKOK U VIS

**Cilj igre:** okretnost, snaga, kretanje, raznovrsnost gibanja

**Uzrast:** djeca od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** neograničen

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljište, igralište, veća dvorana

**Pribor:** stalci za skok u vis, traka, pijesak, strunjača

**Trajanje igre:** 10 do 15 minuta.

### Način igre:

1. Skok se sastoјi od četiri osnovne faze: zalet, odraz, let i doskok.
2. Da bi skok bio što uspješniji, potrebno je, a to je najvažnije, stalno vježbati zalet i učiti se pravilnom odrazu. Dužina zaleta je obično 7 do 9 koraka. Trčanje mora biti progresivno i pažljivo, tako da odrazna nogu u svakom pokušaju sa sigurnošću dođena utvrđeno mjesto odraza. U zadnjem koraku tijelo se neznatno snizuje, korak se produžuje i odrazna nogu se najprije petom dodiruje zemlje, koljeno se pomiče naprijed, nogu se spušta na cijelo stopalo i priprema za odraz. U momentu kada je tijelo uspravno, odraznog se uz pomoć ruku i zamašne noge snažno otiskuje od zemlje.
3. Obratiti pažnju na odraznu nogu da se brzo u koljenu izdiže i podvlači pod zamašnu nogu.
4. Vježbati doskok na ruku i odraznu nogu, a zatim na obje ruke sa odraznom nogom.
5. Treba postići poniranje gornjeg dijela tijela i to tako da poslije odraza skakač najprije rukom prođe preko letvice, spušta istovremeno glavu na rame što omogućuje bolji prijelaz kukova.
6. Postići što bolji prolaz vodoravnog položaja tijela nad letvicom.
7. Mjerjenje se vrši od zemlje uspravno do gornjeg ruba letvice. Skakač ima pravo na tri pokušaja kod svake visine. Skok vrijedi ako se skakač odbio jednom nogom.

## **TROSKOK**

**Cilj igre:** okretnost, snaga, kretanje, raznovrsnost gibanja, takmičenje

**Uzrast:** djeca od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** neograničen

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljiste, igralište, uređen prostor

**Pribor:** stalci odskočna daska, odskočno mjesto

**Trajanje igre:** 10 do 15 minuta.

### **Način igre:**

1. Prvi skok vrši se na odraznu nogu, a drugi na zamašnu nogu.
2. Zalet zavisi od brzine, od snage odraza i od pravilnog stepenovanja brzine u drugom i trećem skoku., tako da brzina dobijena zaletom bude raspoređena na sva tri skoka.
3. U posljednjem koraku zaleta pred odraznom daskom tijelo se nešto snizuje, ali se nagnje nazad kao kod skoka u dalj. Na odraznu dasku se postavlja jača nogu i to na petu, ali prijelaz od pete na cijelo stopalo kao i sam odraz mora biti vrlo brz.
4. Prvi skok je najduži ali i najniži, tijel je nagnuto naprijed, ruke u ritmu sa nogama jedna naprijed druga nazad, kao i noge. Doskok u prvom skoku vrši se na istu odraznu nogu, zadnja nogu se priprema za ponovni zamah prema naprijed.
5. Drugi skok je najvažniji trenutak u troskoku. On je najkraći, ali nešto viši od prvoga. Zamašna nogu snažno se izbacuje naprijed držeći kukove visoko. Doskok je na zamašnu (prednju) nogu, na cijelo stopalo i težište je tijela iznad stopala.
6. Treći skok i doskok jednak je skoku u dalj. Zamašna nogu snažno izdiže tijelo naprijed i gore, uz istovremeno otiskivanje odrazne noge koja se pri doskoku privlači zamašnoj nozi i zajednički vrše doskok.

## **BACANJE KUGLE**

**Cilj igre:** okretnost, snaga, brzina, takmičenje

**Uzrast:** djeca od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** neograničen

**Mjesto izvođenja:** slobodno zemljiste, igralište, uređen prostor za bacanje

**Pribor:** kugla od željeza ili mesinga za juniore 2,6 kg, a za juniorke 2,5 kg.

Na prednjem dijelu kruga za bacanje promjera 2,135 metara nalazi se kružna greda dužine 122 cm, visine 10 cm, širine 11,5 cm.

**Trajanje igre:** 10 do 15 minuta.

### **Način igre:**

1. Kugla se drži na korjenima prstiju, a ne na dlanu. Desna je ruka zgrčena i kugla leži na ključnoj kosti uz vrat. Ljeva je ruka uzdignuta u visinu ramena. Težina tijela je više na desnoj nozi dok se lijeva oslanja na zemlju prednjim dijelom stopala. Tijelo je spušteno u podčučanj, malo nagnuto naprijed.
2. Tijelo se iz podčučnja ispravlja izdizanjem lijeve noge bočno do odnoženja sa nešto savijenim koljenom, težina je na desnoj nozi i lako se uzdiže na prste, zatim se lijeva nogu istim putem vraća do iza desne stojne noge, a zatim se snažno iznosi uljevo u smjeru bacanja, desna se potpuno ispruža, snažno se otiskuje i brzo podvlači pod tijelo. Doskok se vrši na nogu koja se odbila od zemlje i odmah poslije doskoka postavlja se i prednja nogu na prednji dio stopala uz prednji rub kruga. Skok mora biti brz i energičan.
3. Kod izbačaja desna se nogu snažno otiskuje od zemlje, kukovi i ramena okreće se na lijevo u pravcu bacanja, prenoseći težinu na lijevu nogu i kod okreta odvaja se desna ruka sa kuglom od ramena, strelovito se opruža koso prema gore i dovršava se zabačaj.
4. Da se izbjegne ispadanje iz kruga učini se kod izbačaja preskok da se na mjesto gdje je stajala lijeva nogu brzo postavi desna.

## **BADMINTON (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA)**

**Cilj igre:** razne kretnje, brzi refleksi, takmičenje

**Uzrast:** djeca od 9 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** po dva igrača u dva para

**Mjesto izvođenja:** igralište 13,40 X 6,10 metara sa mrežom na sredini.

**Pribor:** dva reketa i lopte za badminton

**Trajanje igre:** prema osvojenim poenima

### **Način igre:**

1. Igra počinje servisom jednog od igrača iz desnog servisnog polja. Servirana lopta mora preko mreže dijagonalno "upasti" u polje protivnika. Serviranje u drugom setu ima igrač koji dobije prvi set. Prilikom izvođenja početnog udarca ne smije se stajati na liniji niti skočiti u vis.
2. Ako igrač koji je servirao dobije poen, servira slijedeći put iz drugog polja i tako naizmjениčno, kada izgubi poen gubi serviranje.
3. Igra se u dva ili tri dobijena seta, do 15 odnosno 21 poen (za igru parova).
4. U igri parova primalac mora odbiti serviranu loptu. Igrači u paru se smjenjuju naizmjениčno u serviranju, odnosno primaju lopte. Poslije izgubljenog prava na serviranje, početni udarac izvodi partner iz iste ekipe i tek poslije toga, ako izgube poen, partneri loptu predaju protivnicima.
5. Greške su: lopta izbijena van linije igrališta, lopta koja je odbijena u mrežu, dvaputa odbijena lopta, dodir loptice tijelom, prelazak reketom ili bilo kojem dijelom tijela u polje protivnika ili dodir mreže, udarac ramenom ili drškom reketa po lopti.
6. Linije su dio igrališta.
7. Lopta koja se odbije od mreže u protivnikovo polje dobra je.

## **STONI TENIS (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA)**

**Cilj igre:** razne kretnje, brzi refleksi, takmičenje

**Uzrast:** djeca od 9 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

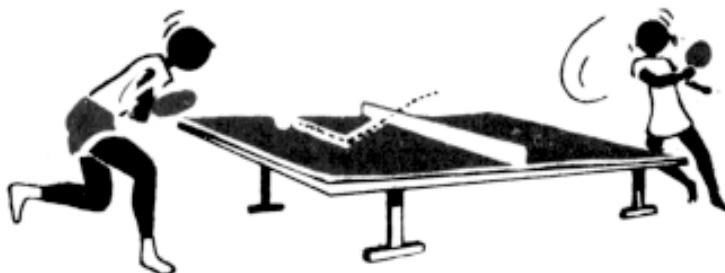
**Broj učesnika:** po dva igrača ili dva para

**Mjesto izvođenja:** teren 6 x 4 metra sa stolom veličine 275 x 153 cm i visinom 77 cm

**Pribor:** dva reketa, nreža sa držaćima i stono-teniske lopte

### **Način igre:**

1. Igra počinje servisom jednog od igrača. Prilikom serviranja lopta se ne smije držati u ruci, mora biti u letu. Svaki igrač servira naizmjenično za pet poena, bez obzira na rezultat.
2. Prilikom servisa lopta mora udariti i u polje onog koj servira. Lopta koja dodirne vrh mreže prilikom serviranja i pređe u protivničko polje ponavlja se.
3. Igra se u dva ili tri dobijena seta do 21 poen. Razlika mora biti dva poena. Rezultat ne može biti 21 : 20, već 22 : 20 - znači dva poena razlike.
4. Poslije svakog seta igrači mijenjaju strane.
5. Poeni se broje za svaku učinjenu grešku:
  - ako lopta udari u mrežu i ne prijeđe na protivničku stranu,
  - ako lopta udari dva puta u polje jednog igrača,
  - ako lopta preleti polje protivničkog igrača, a on je ne dodirne,
  - odbijena lopta, bez obzira da li bi izletjela preko ploče ili ne, važi i igra se nastavlja.
6. Lopta koja dodirne ivicu stola važi kao da je udarila u polje.
7. U igri parova mora se i servirati i hvatati servis naizmjenično. Svaki igrač servira za pet poena.



## **ODBOJKA (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA)**

**Cilj igre:** razne kretnje, brzi refleksi, ekipno takmičenje

**Uzrast:** djeca od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** ekipa broji 6 igrača

**Mjesto izvođenja:** igralište za odbojku veličine 18 x 9 metara, mreža na sredini.

**Pribor:** lopta za odbojku

**Trajanje igre:** prema osvojenim poenima

### **Način igre:**

1. Ekipa broji 6 odnosno 12 igrača, od kojih je 6 rezervnih. Igrači se mogu tokom čitave igre mijenjati.
2. Početni udarac - serviranje izvodi jedan od igrača jedne ekipe. Servira se sa desnog ugla izvan igrališta ( linija je dio igrališta). Igrač koji je servirao, ako njegova ekipa dobije poen servira sve dotle, dok neko od njegovih igrača ili on ne pogriješi. (do gubitka poena svoje ekipe). Tada dolazi do promjene i servu uzima protivnička ekipa. Ekipa koja je preuzela serviranje i izvodi ga, mora načiniti promjenu, tj. da svi igrači podu za jedno mjesto naprijed u smijeru kretanja kazaljke na satu. Prilikom serviranja svi igrači napadača moraju stajati na svome mjestu. Lopta koja je prilikom serviranja zakačila mrežu ne važi i serviranje se ponavlja.
3. Igra se u dva ili tri dobijena seta do 25 poena. Razlika u svakom setu mora biti najmanje dva poena. Na primjer: 25 : 23, 27 : 25, 29: 27.
4. Greške su ( a one povlače za sobom gubitak poena ili gubitak i poena i serve):
  - ako servirana lopta ne padne u protivnikov prostor ( ako igrač koji primi loptu ovu odbije, bez obzira što bi ona pala izvan igrališta, igra se nastavlja);
  - ako se ma kojim dijelom tijela dodirne mreža ili pređe u polje protivnika,
  - ako se lopta "nosi" (ne odbija kratko),
  - ako jedan igrač dva puta udari loptu,
  - ako si članovi jedne ekipe međusobno dodaju više od dva puta (treća lopta mora biti odbijena preko mreže na protivnikovu stranu).
5. Ako dva igrača iste ekipe istovremeno odbiju loptu to im se računa kao dva dodira. U tom slučaju trećim dodirom lopta mora biti odbijena u protivnikovu stranu.
6. "Smećovati" (udariti snažno prema protivničkom polju, iz prostora tri metra od mreže) smije samo igrač iz zone napada, jedan iz prednjeg reda.



## KOŠARKA (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA)

**Cilj igre:** razne kretnje, brzi refleksi, ekipno takmičenje

**Uzrast:** djeca od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** ekipa broji 5 igrača

**Mjesto izvođenja:** igralište za košarku veličine 13,40 x 6,10 metara, koševi sa stalcima i mreže za koševe

**Pribor:** lopta za košarku

**Trajanje igre:** 4 x 10 minuta

### Način igre:

1. Igra se sa pet igrača u jednom timu, odnosno 12 od kojih je 7 rezervnih. Igrači se tokom igre mogu smjenjivati. Dozvola za izmjenu traži se od suca prilikom prekida igre, kada je lopta izvan igrališta ili je igra zaustavljena.
2. Igra se 4 x 10 minuta (četiri četvrtine) "čiste igre" ili 2 x 20 minuta bez obzira koliko se lopta nalazila izvan igre. Poluvrijeme ima odmor od 10 minuta po završetku dvije četvrtine (prvo poluvrijeme) i tada ekipe mijenjaju strane.
3. Igra počinje podbacivanjem lopte na centru, između dva protivnička igrača. podbacuje se i tzv. "mrtva lopta". To je slučaj kada je istovremeno drže dva protivnička igrača ili kada se iz bilo kojeg razloga ne može procijeniti čija je lopta.
4. Ekipa koja posjeduje loptu treba je se oslobođiti u roku od 25 sekundi. Ako u međuvremenu ne šuta na koš, ili igrajući ne izgubi loptu, mora je dati protivniku koji igru nastavlja ubacivanjem lopte iz auta na proizvoljan način.
5. Protivnički igrač ne smije se udarati ni slučajno ni namjerno. Za grubu igru i nesportsko ponašanje kažnjava se tzv. ličnim greškama odnosno tehničkom greškom. Igrač koji načini pet ličnih grešaka ili tehničkih grešaka mora definitivno napustiti igru. Jedna "lična" dosuđuje se kada se nad protivnikom napravi prekršaj u polju. Ako protivnički igrač ide prema košu i u situaciji je da postigne pogodak, pa ga se u tome grubo omete, dosuđuju se i dodatna slobodna bacanja.
6. Sa loptom u rukama igrač može učiniti samo dva dodira tla, odnosno jedan korak, a može je "voditi" (odbijajući je jednom rukom o zemlju). Jednom uhvaćena lopta ne smije se voditi ponovo. Ako se sa loptom u rukama napravi više od dva dodira tla, više od jednog koraka, dosuđuje se "greška u koracicima". U oba slučaja loptu preuzimaju protivnički igrači i ubacuju je iz auta u visini mjesta gdje su "koraci" načinjeni.

7. Slobodna bacanja izvode se sa 5,20 metara od ivice prostora pod košem. Prilikom slobodnog bacanja igrači moraju biti van ograničenog prostora pod košem, a prednost imaju igrači koji se brane. Igrači odbrane mogu stati uz liniju ograničenog prostora bliže košu.
8. Pogodak iz igre računa se dva poena, a pogodak iza linije 6,25 metara iz igre računa se tri poena. Iz slobodnog bacanja pogodak se računa jedan poen.

## **MALI RUKOMET (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA)**

**Cilj igre:** razne kretnje, brzi refleksi, ekipno takmičenje

**Uzrast:** djeca od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** ekipa broji sedam ili jedanaest igrača

**Mjesto izvođenja:** rukometno igralište veličine 50 x 25 metara sa golovima.

**Pribor:** lopta za rukomet

**Trajanje igre:** 30 minuta

### **Način igre:**

1. Igra se sa sedam odnosno sa jedanaest igrača od kojih su četiri rezervna. Prvi i jedanaesti po spisku su golmani. Igrači se tokom igre mogu mijenjati neograničen broj puta uz prethodnu najavu sruču.
2. Igra se dva puta po 15 minuta, sa poluvremenom od 10 minuta, kada ekipe mijenjaju stranu.
3. Igra počinje sa centra, na početku svakog poluvremena i poslije primljenog gola.kada se loptom igra sa centra, svaka ekipa mora biti na svom dijelu terena.
4. Loptu izbačenu izvan bočnih linija igrališta u aut, ubacuje djema rukama, zamahom iznad glave, igrač ekipe koja nije izbacila loptu u aut.
5. Loptu koju je preko osnovne (čeone) linije izbacio protivnički igrač u igru ubacuje golman. Ako je loptu prije izlaska preko čeone linije dodirnuo odbrambeni igrač, protiv njegove ekipe izvodi se korner. Ako loptu preko čeone linije braneći gol izbjije golman, onda je lopta njegova i on je izbacuje u igru.
6. Prekršaji koji se kažnjavaju slobodnim bacanjem ili odgovarajućim kaznama jesu:
  - udaranje lopte nogom-kažnjava se slobodnim bacanjem.
  - gruba igra u polju-igrač može biti isključen na dvije ili pet minuta, a u težim slučajevima i definitivno iz igre.

- prigovaranje sucu i nepristojno ponašanje - igrač može biti isključen iz igre na 2 ili 5 minuta ili sasvim iz igre.
  - grubo ometanje protivnika u prostoru deveterca (između devet i šest metara od gola)-ako je igrač bio u situaciji da šuta na gol, tada se grubo ometanje kažnjava "sedmercem".
7. Osim "sedmeraca", sva slobodna bacanja izvode se sa mesta učinjenog prekršaja.Igrači odbrane prilikom izvođenja slobodnog bacanja moraju biti udaljeni najmanje tri metra od igrača koji izvodi bacanje.
  8. Prilikom izvođenja kornera igrači u napadu moraju biti u prostoru izvan devet metara.
  9. Prilikom izvođenja penala u prostoru devet metara može biti samo igrač koji izvodi sedmerac.

## **MALI FUDBAL (POJEDNOSTAVLJENA PRAVILA)**

**Cilj igre:** razne kretnje, brzi refleksi, ekipno takmičenje

**Uzrast:** djeca od 10 do 15 godina

**Spol:** muški i ženski

**Broj učesnika:** ekipa broji sedam ili jedanaest igrača

**Mjesto izvođenja:** fudbalsko igralište veličine 50 x 25 metara sa golovima.

**Pribor:** lopta za fudbal

**Trajanje igre:** 30 minuta

Način igre:

1. Igra se sa 7 odnosno 11 igrača od kojih su 4 rezervna. Igrači se mogu tokom cijele utakmice mijenjati.
2. Igra se dva puta 15 minuta sa 10 minuta odmora, kada ekipe mijenjaju strane.
3. Igra počinje sa centra, na početku svakog poluvremena i poslije primljenog gola. Kada se loptom igra sa centra svaka ekipa mora biti na svom dijelu terena.
4. Loptu izbačenu izvan bočnih linija igrališta u aut, ubacuje dvijema rukama (zamahom iznad glave) igrač ekipe koja nije izbacila loptu.
5. Loptu koju je preko osnovne (ćeone) linije izbacio protivnički igrač, ubacuje u igru golman. Ako je loptu prije izlaska preko ćeone linije dodirnuo odbrambeni igrač, protiv njegove ekipe izvodi se korner. Ako loptu preko ćeone linije braneći gol izbjige golman, onda on ubacuje loptu u igru. Prekršaji koji se kažnjavaju slobodnim udarcem ili odgovarajućim kaznama su:
  - hvatanje ili dodirivanje lopte rukom - kažnjava se slobodnim udarcem,

- gruba igra u polju - igrač može biti isključen na 2 ili 5 minuta, a u težim slučajevima i sasvim iz igre,
  - prigovaranje succu i nepristojno ponašanje - igrač može biti isključen iz igre na 2 ili 5 minuta ili sasvim iz igre,
  - grubo ometanje protivnika u prostoru 6 metara -ako je igrač u situaciji da šuta na gol, tada se grubo ometanje kažnjava penalom (slobodni udarac sa 7 metara).
6. Osim "sedmerca" svi slobodni udarci se izvode sa mjesta učinjenog prekršaja. Prilikom izvođenja slobodnog udarca moraju biti udaljeni najmanje tri metra od igrača koji izvodi udarac.
7. U prostoru od 6 metara igra se kao što se igra u velikom fudbalu u prostoru od 11 metara. Prekršaj odbran eu šestercu kažnjava se penalom koji se izvodi sa 7 metara.
8. Golman loptu smije da ubaci u igru rukom ili nogom.
9. Prilikom izvođenja slobodnog udarca igrači odbrane moraju biti udaljeni najmanje 3 metra od mjesta izvođenja udarca, a slobodan udarac izvodi se kao kazna za grubu igru i za dodir lopte rukom.

## VATERPOLO

U službenim vaterpolo utakmicama ne mogu nastupati djeca prije navršene 14 godine. Pa ipak sva djeca - plivači u toku svojihigara na vodi među ostalima, imitiraju i igru vaterpola, kao što neslužbeno igraju fudbala. Djeca žele da se približe igri odraslih i nesvesna svoje snage i mogućnosti spremna su da do iznemoglosti ostvaruju što bolju igru. Voditelji igara svjesni toga, dužni su da igru vaterpola približe djeci, ali i pravilno doziraju. U samu igru treba unijeti što više pravila i redovnih zakona igre, ali sve to treba uskladiti sa mogućnostima pojedinog uzrasta dijece. Prema tome, i pravila vaterpola treba prilagoditi tim zahtjevima.

- a) Igralište za igru vaterpokla djece ima oblik pravougaonika sa najvećom površinom 24 x 16 metara, dok je maksimalna površina za odrasle 30 x 20 metara. Sa dužih strana su oznake na rubovima igrališta i to 2 metra, 4 metra od gola i sredina igrališta. Dubina vode ne smije biti manja od 1 metra.
- b) Golovi su normalne veličine u razmaku 3 metra po dužini i 0,90 metara visine, a za djecu 2,5 metara dužine i 0,70 metara visine.
- c) Lopta je presvučena kožom ili gumom sa dušicom a promjera je 68 do 71 cm za odrasle, a za djecu 60 do 68 cm.
- d) Svaka ekipa ima 7 igrača i to: 1. - golman, 2. - lijevi branič, 3. - desni branič, 4. - pomagač, 5. - lijevi napadač, 6. - srednji pomagač i 7. - desni napadač. Ekipe imaju kape različite boje sa oznakama brojeva 1 do 7 na kapama.

- e) Sudac ima neograničenu kontrolu igre i sve odluke suca su konačne i svako se mora pokoravati njima za vrijeme trajanja igre.
- f) Igra za odrasle traje 20 minuta stvarne igre u dva poluvremena po 10 minuta ili četvrtine po 5 minuta. Za djecu igra traje dva puta po 5 minuta stvarne igre.
- g) Golman može stajati kada brani svoj go, odbiti se od dna, loptu udariti stisnutom šakom, uhvatiti loptu objema rukama. Golman ne smije preći niti dirnuti loptu izvan linije 4 metra. On ne smije baciti loptu preko polovine igrališta. Ne smije držati stativu, prečku ili rub bazena.
- h) Kod početka igre igrači se postave na udaljenosti od 1 metra na vlastitoj liniji gola, a na znak suca plivaju prema sredini i odmah nakon zvižduka sudac baca loptu na sredinu igrališta.
- i) Pogodak je postignut kada je lopta cijelim obimom prešla liniju između stativa od gola.
- j) Ako lopta pređe stranu igrališta, koju brane igrači, a neki od njih je prije prolaza dotakne, dosuđuje se bacanje iz ugla (korner), kojeg izvodi igrač iz protivničke momčadi. Bacanje se vrši iz oznake 2 metra na rubu igrališta.
- k) Prekršaj je igrača ako se pomakne ispred linije gola prije nego što je sudac dao znak, ako se drži za gol ili ogradu, ako stoji na dnu igrališta ili hoda, ako potopi i drži loptu pod vodom, ako udari stisnutom šakom, ako prska vodu protivniku u lice, ako dotakne loptu prije nego padne na vodu, ako se odbije od dna da bi napao protivnika, ako sprječava slobodne pokrete protivnika, ako pliva na ramenima, ledima ili nogama protivnika, ako dodirne loptu istovremeno objema rukama, ako gurne protivnika, ako je nepropisno unutar linije 2m, ako koči normalan razvoj igre.
- l) Sudac zviždukom objavi prekršaj i igrač kome je dosudeno slobodno bacanje, mora ga izvesti sa mjesta gdje je prekršaj učinjen. U slučaju slobodnog bacanja najmanje dva igrača moraju dodirnuti loptu, da bi se mogao postići pogodak.
- m) Ako više igrača obje ekipe napravi prekršaj, sudac mora uzeti loptu i baciti je što bliže onom mjestu, gdje je prekršaj učinjen.
- n) Teški prekršaj nastaje ako igrač drži, potopi ili povuče natrag protivnika, ako udari protivnika, ako drži i pomici gol, ako prigovara sucu, ako se nepristojno ponaša.
- o) Za teški prekršaj igrač je isključen iz igre dok neka ekipa ne postigne gol, a slobodno bacanje izvodi igrač protivnika.
- p) Kazneno bacanje (četverac) dosuđuje se igraču na kome je unutar prostora 4 metra od protivničke linije izvršen teški prekršaj. Igrač na kome je izvršen prekršaj gađa gol iz bilo kojeg mjestu na liniji od 4 metra, a za to vrijeme svi igrači osim golmana moraju napustiti prostor od 4 metra.

- q) Ako jedan igrač baci loptu izvan uzdužne strane igrališta (aut) loptu u igru ubacuje igrač protivničke ekipе.
- r) Igrač ne smije izaći iz igre osim u poluvremenu, u slučaju nezgode ili dozvolom suca.
- s) U slučaju da želi u svakom slučaju dobiti pobjednika u igri, sudac ima pravo produžiti igru, ukoliko je uredovnom vremenu završila neriješeno, i to dva poluvremena po 3 minute, kod djece po 2 minute.

## **HOKEJ NA TRAVI**

Igralište je ravna travnata površina 85 x 45 m, omeđeno bijelim crtama. Dijeli se sa četri polja: sredinom ide crta centra, koja razdjeljuje igralište, a druge dvije su od nje udaljene 25 m svako polje. Na svakoj strani se nalazi polukrug prečnika 15 m od središta gola. To je površina udarca. U sredini kraće strane igrališta nalaze se golivi veličine 2,5 x 4 m. Ako je površina manja, igralište mora imati razmjere 50 do 60 m x 25 do 30 m. Tada se 25 metarska crta zamjenjuje sa 15 metarskom crtom, a 15-metarska sa 7 do 8 metarskim polukrugom. Hokej na travi igra se propisnom drvenom loptom. Ako nema takve lopte, može poslužiti i kožna lopta ili lopta od dlake; veličine 5-7 cm. Da bi se lopta vidjela u travi, treba je obojiti bijelom masnom bojom. Igra se palicama koje su na do-njem kraju savijene.

U igri sudjeluju po 11 igrača, a obje momčadi imaju po pet navalnih igrača, trojicu u srednjem redu, dvojicu u odbrani i jednog na vratima.

Na početku igre, na crti centra nalazi se navalna ekipa, koja ima početni udarac a druga ekipa udaljena je 5 koraka.

Igra ima dva poluvremena, koja traju 20 do 25 minuta, sa odmorom od 10-15 minuta.

Pobjeđuje ekipa koja više puta protjera loptu kroz gol protivnika. Kao pogodak računa se ona lopta koja prođe crtu gola, a udarena sa savijenim dijelom palice na površini pucanja.

Pri izvođenju slobodnog udarca svi igrači moraju biti ba rem 5 m udaljeni od igrača koji tuče slobodan (kazneni) udarac. Igrač koji je izvršio udarac ne smije ponovo dodirnuti loptu prije nego što je neki drugi igrač dodirne loptu kljunom palice.

Ako lopta pređe granice igrališta, u igralište je ubacuje igrač protivničke momčadi, i to rukom po zemlji svome igraču.

Igrač koji ubacuje loptu mora se nalaziti izvan igrališta kad ubacuje loptu u igru, a u igru ulazi tek onda kad je loptu uhvatio bilo koji igrač.

U prvom izvođenju udarca sa ugla napadači se moraju nalaziti van površine udarca pred vratima.

Pravila:

1. U trenu udarca lopte, igrač ne smije podići palicu više od svojih ramena.
2. Igrač ne smije loptu gurati ili udarati rukom (osim bacanja sa crte igrališta).
3. Igrač može loptu koja dolazi u letu zaustaviti rukom, ali je mora spustiti okomito na tlo.
4. Igrač ne smije udarati loptu nogama (osim ‘one koja’ dolazi u letu, da bi je, zaustavio). Lopta se smije udarati jedino savijenim delom palice.
5. Igrač ne smije udarati po palici protivničkog igrača, niti ga zadržavati, gurati i sl.
6. Igrač ne smije gurati ili podmetati nogu protivničkom igraču.
7. Golman, smije loptu uhvatiti rukama i udarati je nogama, radi odbrane gola i prostora gola.

Za svaki prekršaj pravila sudija odreduje slobodni ili kazneni udarac protiv ekipe koja je povredila pravila.



**edicija**



**naslov izdanja**  
IGRE I ZABAVA ZA POLETARCE I IZVIĐAČE

**izdavač**  
SAVEZ IZVIĐAČA  
FEDERACIJE BOSNE I HERCEGOVINE

**pripremio:**  
**Mustafa Poparić**  
načelnik za obrazovanje kadrova SIFBiH-a

**tehnički urednik:**  
**Zekerijah Avdić**  
načelnik za izdavaštvo SIFBiH-a



**TIRAŽ**  
300 kom

