

## **Elementarne igre kao sredstvo uvodnog dijela sata**

# SADRŽAJ

## 1. UVOD

1.1. Trajanje i zadaci uvodnog dijela sata

1.2. Sredstva-vježbe

1.3. Organizacija i uloga nastavnika

1.4. Cilj uvodnog dijela sata

## 2. ELEMENTARNE IGRE

2.1. Hvatalice u paru

2.1.1. Lovi trećega

2.1.2. Hvatanje u lancu

2.1.3. Trčanje ispod mosta

2.1.4. Hvatanje udvoje

2.1.5. Druže pomozi

2.1.6. Čuvaj se ponora

2.1.7. Takmičenje u parovima

2.2. Hvatalice u grupi

2.2.1. Lov na medvjede

2.2.2. Lisica u kokošinjcu

2.2.3. Ribolov

2.2.4. Lov na šešir

2.2.5. Lov na zečeve

2.2.6. Tjerati lisicu

2.2.7. Sine, gdje si?

2.2.8. Lovac, vrabac i mušica

## 3. LITERATURA

## **1. UVOD**

### **1.1. Trajanje i zadaci uvodnog dijela sata**

Uvodni dio sata traje od 3-5 min. odnosno 8-10% od ukupnog vremena predviđenog za sat tjelesnog odgoja.

U ovom dijelu sata tjelesnog odgoja treba da se riješe tri osnovna zadatka:

1. da se učenici organizuju,
2. da se zagriju i
3. da se stvori vedro raspoloženje.

### **1.2. Sredstva-vježbe**

Nastavni sadržaji tj. vježbe koje se primjenjuju u ovom dijelu sata su prirodni oblici kretanja: hodanje, trčanje, skakanje, puzanje, penjanje, a u manjoj mjeri primjenjuju se i drugi oblici kretanja ( bacanje, vješanje, nošenje).

Hodanje i trčanje primjenjuju se u formi elementarnih igara ( tipa hvatalica) ili kao hodanje i trčanje u elementarnom obliku, s tim što se kombinuju sa raznim zadacima.

### **1.3. Organizacija i uloga nastavnika**

U uvodnom dijelu sata svi učenici rade istovremeno isti zadatak. Najčešće vježbaju kao jedna radna cjelina-jedna radna grupa (frontalni rad), a kod elementarnih igara mogu se podijeliti u grupe, ali se i tada radi isti zadatak (vježba). Hodanje i trčanje kod igara treba da bude slobodno bez određenih formacija.

Uloga nastavnika u ovom dijelu sata je da ukoliko je primjenjena igra usmjerava rad djece, održava rad, prati i insistira na poštovanju pravila igre, vodi računa o doziranju opterećenja, o pravilima smjenjivanja rada i odgoja.

### **1.4. Cilj uvodnog dijela sata**

Cilj ovog dijela sata je da se adekvatnom i pravilnom primjenom i dobrom organizacijom-postepenim povećanjem fiziološkog opterećenja, utiče na rast i razvoj učenika, osigura normalno stanje aparata za kretanje, formira i koordinira kretanje, te da se stiču moralne i karakterne osobine ličnosti.

Oblici rada koje najčešće susrećemo u ovom dijelu sata su:

- frontalni oblik rada

- individualni (slobodni)oblik rada
- grupni oblik rada
- kombinovani oblik rada

## **2. ELEMENTARNE IGRE**

Elementarne igre su osnovni oblik tjelesnog odgoja djece mlađeg školskog uzrasta. One zadovoljavaju potrebe djece za kretanjem i aktivnošću, a ta je potreba svojstvena organizmu u rastu i razvoju. Djeca se ovim igrama uče ustrajnosti, razvija se samopouzdanje, drugarstvo, istinoljubivost, smjelost i hrabrost. U igri djeca se privikavaju na pobjede, ali i poraze i razvijaju i niz emocionalnih kvaliteta, i stvaraju u djeci vedro raspoloženje, što povoljno djeluje na vladanje djece i jačanje organizma. Djeca su elementarnim igrama okupljena u većim ili manjim skupinama, ovisna su jedno o drugome, primorana da usklade svoje držanje prema drugima, da se podvrgavaju zakonima zajednice, što je u savremenom odgoju značajna odgojna komponenta. Hodanje, trčanje, hvatanje, skakanje, penjanje, penjanje, puzanje, bacanje, spretnost, snaga i niz drugih osobina, razvijaju i djeluju na svestranost razvitka djece. Elementarnim igrama kreće se cijeli organizam, nastaje brza cirkulacija krvi i izmjena tvari, disanje postaje dublje, povećava se tek i probava postaje bolja. Razvija se spretnost, okretnost, brzina i snalažljivost. Mnoge elementarne igre omogućavaju pun razvoj pažnje, pamćenja, mašte i mišljenja, a time jačaju voljne kvalitete djece. Iz svega proizilazi da elementarne igre predstavljaju vrlo značajno odgojno sredstvo, jer djeluju na svestranost razvitka i odgoja i kao takve ih treba posebno negovati i koristiti.

Cilj igre: razvijaju spretnost, okretnost, brzinu, snalažljivost, djeluju na razvoj svih psihofizičkih snaga djeteta, djeluju na formiranje karaktera.

Uzrast: za djecu od 6-12 godina

Spol: muški i ženski

Prostor: slobodno zemljište, igralište, dvorana

Pribor: bez pribora ili sitan pribor i razni predmeti

Trajanje igre: 10-20 minuta

Ove igre se upotrebljavaju u uvodnom i završnom djelu sata

## 2.1. Hvatalice u paru

### 2.1.1. Lovi trećega



Igrači stoje 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 tog para mora da trči umjesto njega. Taj obično nije toliko spretna da odmah potrči dalje, jer je iznenađen, te ga lovac udari. U tom slučaju uloge se izmjenjuju i on postaje lovac.

Ako je posljednji u paru domišljat i brz te pređe u protunapad, 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.

### 2.1.2. Hvatanje u lancu

Dvoje djece počinju da hvataju ostalu djecu, koga uhvate taj se hvata sa njima za ruku u „lanac“. Samo dva krajnja učenika u lancu imaju pravo da hvataju. Ostali samo sprječavaju igrače da ne pobjegnu dok ne stignu igrače sa kraja lanca da ih dotaknu. Igrači koji bježe mogu se provlačiti kroz lanac ili ga probijati tijelom. Igra se sve dok posljednji učenik ne bude uhvaćen. To je igrač koji sebi bira partnera i njih dvojica držeći se za ruku počinju igru iz početka.

### 2.1.3. Trčanje ispod mosta

Djeca stoje u parovima licem okrenuta jedno prema drugome. Rukama naprave most. Zadnji par se sagne i trči ispod ruku svojih prijatelja, dok ne dođu na čelo. Tu se usprave i naprave rukama most kao i ostali igrači. Igra se tako dugo dok se svi igrači ne izredaju i ne dođu opet na svoja stara mjesta. Igra je još interesantnija, ako se istovremeno takmiči nekoliko kolona, s ciljem da se svaka kolona što prije izreda.

#### **2.1.4. Hvatanje udvoje**

Između igrača koji, koji slobodno trče po omeđenom prostoru na igralištu se odrede dvojica, koji love ostale držeći se za ruke. Igrač, koga dodirnu vanjskom rukom, priključuju se paru, koji lovi, i sada nastaje lovljenje u troje. Četvrti ulovljeni se ne priključuje, već s trećim ulovljenim tvori novi par, i tako nastaju dva para, koji love ostale igrače. Daljnom igrom stalno se povećava broj parova koji love, a pobjednik je, koji ostaje slobodan nakon znaka voditelja igre za prekid igre.

#### **2.1.5. Druže pomози**

Jedan od igrača hvata, a ostali igrači nastoje da ne budu uhvaćeni. Čim se nekom igraču približi hvatač, igrač nastoji da da ruku nekom od svojih suigrača. Čim se dvojica drže za ruke hvatač treba da lovi slobodne 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.

#### **2.1.6. Čuvaj se ponora**

Na igralištu je krug promjera 4-5 metara. Igrači dva po dva, razmješteni su izvan kruga okolo naokolo. Igrači su podjeljeni u parove i drže se za ruke okrenuti jedan drugome licem u lice. Na znak voditelja igre, svaki par nastoji svoga protivnika ugurati u krug. Ispada iz igre svako, ko prestupi kružnicu cijelim stopalo makar samo jedne noge. Pobjednici su oni igrači koji ostaju van kruga.

#### **2.1.7. Takmičenje u parovima**

Igrači trče u parovima po igralištu držeći se za ruke. Na znak voditelja igre spuste ruke i razbježe se po igralištu. Na ponovni znak voditelja svaki potraži svoga para i kad se nađu ostanu na mjestu. Ispada iz igre par koji se zadnji sastao.

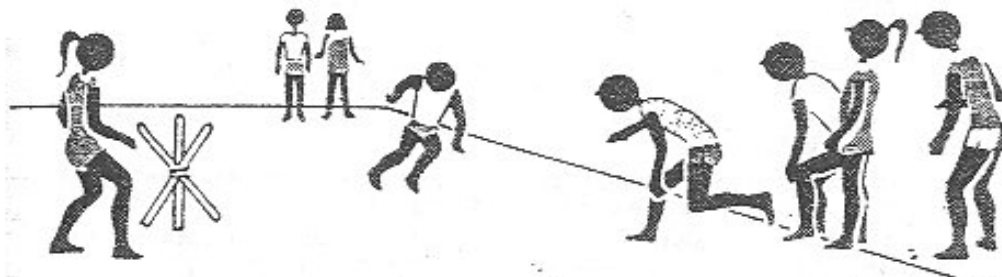
### **2.2. Hvatalice u grupi**

#### **2.2.1. Lov na medvjede**

Voditelj igre podjeli igrače u dvije grupe po 10-15 u svakoj grupi. Jedna grupa predstavlja medvjede, druga lovce. Na jednoj strani je šuma, u njoj su medvjedi, a na drugoj strani igrališta su lovci. Na znak voditelja igre zviždaljkom, započinje lov. Psi hvataju medvjede, čvrsto ih drže i uhvaćenom

skidaju traku ili kapu. Uhvaćeni medvjed postaje pas. Igra se nastavlja dok ne ostane samo jedan medvjed, kojeg proglašaju pobjednikom.

### 2.2.2. Lisica u kokošinju



U sredini omeđenog igrališta nalazi se „koka“ koju predstavljaju tri povezana štapa. Igrači se podjele u dvije grupe po 10-20 u grupi. Jedna grupa predstavlja lisice, druga lovce. Jedna za drugom izlaze lisice i šuljaju se prema „koki“-tj. ne bi li srušile povezane štapove. U isto vrijeme po redu izlaze i lovci da odbrane „koke“. Ako lovac uhvati lisicu, ona odlazi s njima i postaje zarobljenik; a ako lisica sruši „koku“ tj. tri povezana štapa, mora lovac poći s lisicom kao zarobljenik. Štapovi se ponovo postave i igra se nastavlja do pobjede jednih ili drugih.

### 2.2.3. Ribolov

Na omeđenom igralištu trči-pliva oko 10-20 ribica. U dva ugla igrališta koja su dijagonalno jedan od drugog, stoji 5-10 ribara u svakom uglu. Ribari mogu loviti ribe onda kada se uhvate za ruke i to jedan igrač iza jednog i drugi igrač iza drugog ugla. Jedan potrči s jednog, a drugi s drugog ugla, sa ciljem da se spoje, naprave „mrežu“ i hvataju ribu. Ali ribice nisu mirne, nego nastoje da maramicom rastjeraju ribare i ne dozvole da se uhvate za ruke. Udari li koja ribica ribara, tada ispadne iz igre. Uhvate li se dva ribara za ruke, tada imaju pravo da uhvate ribu držeći se za ruke. Ulove li koju ribu odvedu je u svoj ugao. Ali ribica može i potrgati mrežu te nastoji da razdvoji ribare i da im pobjegne. Pređe li ribica među igrališta dok je ribari hvataju, ulovljena je, jer se našla na suhom i ona odlazi u ugao. Igra završava kada su pohvatane sve ribice. Voditelj igre pazi da se svi igrači pridržavaju pravila.

#### 2.2.4. Lov na šešir



U sredini omeđenog igrališta stoji stub visok jedan metak i na njemu visi stari šešir. Na međama igrališta, jedna nasuprot drugoj stoje dvije jednako brojne grupe djece. Jedna grupa predstavlja napadače, kojima je cilj da skinu šešir sa stuba, a drugoj da ga brane. Udarcima svojih maramica tjeraju neprijatelja. Ko je pogođen maramicom, postaje zarobljenik. Uspije li napadačima skinuti šešir postaju pobjednici, ali često se događa da su svi napadači udareni maramicom i postaju svi zarobljenici. Uloge se tada mijenjaju.

#### 2.2.5. Lov na zečeve

Jedan učenik je lovac, a drugi su zečevi. Lovac lovi jednoga, a pred nosom mu pretrči drugi zec, te lovac ostavlja prvog zeca i trči za onim drznikom, koji se lovca ne boji. Kad je dakle koji zec u opasnosti, njegov najbliži drug pretrči ispred lovca i tako spašava druga. Igra je zanimljivija što ima više zečeva. Kad lovac uhvati zeca, zec postaje lovac i igra se nastavlja.

#### 2.2.6. Tjerati lisicu



Igrači se postave u nekoliko kolona. Oni stoje u raskoračnom stavu. Iza svakog posljednjeg u koloni nacrtamo krug. Svaki posljednji ima rupčić sa čvorom. Na dati znak svi zadnji bace svoje rupčiće u krug i trče oko cijele kolone-to su lisice. Predzadnji se brzo sagnu, uzmu maramicu i trče za lisicama. Oni su lovci. Ako dostignu lisicu, oni se udaraju maramicom tako dugo, dok se ona ne povuče u rupu. Lisica se ispod, kroz raskoračne noge igrača provlači od predzadnjeg prema prvome. Stigavši na čelo kolone, uspravi se i stane raskoračno. Ili lovac, čim se lisica zavukla u rupu, baci maramicu u



krug, on postaje lisica, a predzadnji lovac, i igra se nastavlja. Prva kolona je pobjednik.

### **2.2.7. Sine, gdje si?**

Igrači stoje u kolu, a u sredini su dva učenika (otac i sin). Obojici su svezane oči. Otac pita: "Sine gdje si?" a sin odgovara: "Tu sam!". Otac nastoji da uhvati sina, a sin nestašno bježi ispred oca i mijenja mjesto na kojem je dao odgovor: "Tu sam!". Igra se tako dugo, dok otac ne uhvati sina, a zatim ulaze u igru novi igrači.

### **2.2.8. Lovac, vrabac i mušica**

Tri igrača predstavljaju "lovca", "vrapca" i "mušicu" i stoje jednako daleko jedan od drugog. Na dati znak lovac treba da „ustrijeli“ (ulovi) vrabca, vrabac mora „pojesti“ (uloviti) mušicu, a mušica „ubosti“ lovca. Dakle, svaki od njih hvata i istovremeno njga hvataju. Oni se mogu hvatati u bilo kojem pravcu i smjeru. Koji prvi uhvati drugoga, taj je pobjednik. Voditelj igre u sljedećoj igri određuje nove igrače.