

ИГРЕ ЗА РАЗВОЈ ХОДАЊА И ТРЧАЊА

• *Ходање по справама*

Справе се поређају одређеним током. Учесник везаних очију хода по справама и четвороношке треба да доде до краја мочваре (циља). Мери се време.

• *Предај се*

Учесници трче у свим правцима и на дати знак “тројке” постављају се по троје (један напред, двоје позади) подижући у вис руку. На знак “четворке” постављају се по четворо (двоје напред, двоје позади). Сваки пар се држи за руке. Игра се понавља 3 до 5 пута и завршава се ходањем.

• *Како бубањ каже*

Водитељ у игри удара у бубањ а остали ходају брзином ритма који одређује водитељ игре.

• *Марама путује*

Учесници направе круг у коме су близу један другом, лицем окренути ка средини и са рукама на леђима. Један од њих иде око круга и носи мараму на чијем је једном крају везан чвор. Ставља мараму једном у руке, а овај јури и удара по ногама првог десног од себе, који бежи у кругу. Учесник са марамом јури суседа да га што више пута удари док се не врати на своје место, а онај који је предао мараму стаје на то место. Сада овај што је јурио предаје мараму.

• *Лисица у јами*

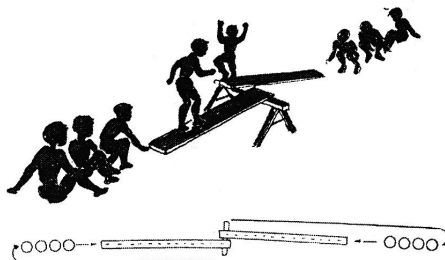
Група од по 5 -6 учесника је неравномерно распоређена по простору. Свака група направи круг у који уђе један учесник. Сваки круг представља јаму у којој станује лисица. Једна лисица која нема јаму бежи између група од ловца. Ловац покушава да је ухвати. Лисица може да се спасе ако уђе у нечији круг, док лисица која је била у том кругу мора да га напусти и да бежи од ње. Ако ловац ухвати лисицу, онда они мењају улоге.

• *Коприва*

Учесници направе круг око плетенице. Поделе се бројеви играчима, затим прозове 1 број. Број који смо прозвали тј., играч са тим бројем узима плетеницу -коприву и јури да удари некога.

• *Ходање и трчање по косој дасци*

Са сандука се скине поклопац а оставе се доња 3-4 оквира. Са сваке стране косо намести се по једна даска или шведска клупа. Ученици седе са сваке стране иза клупе у реду. Ходање по косој клупи до краја, затим лаган саскок са стране сандука. Касније се сандук постави у ширину а ученици ходају и трче по једној клупи узбрдо а по другој низбрдо.



• *Ко ће кога*

Образује се круг око кога се два слободна играча јуре. Ловац јури бегунца док он не стане испред било ког учесника у кругу, тако да је овај принуђен да јури у круг. У случају да ловац стигне бегунца, удара га шакама по туру док овај негде не заузме место.

• *Ухвати ме*

Један играч затворених очију хвата остале играче који се слободно, али тихо крећу и јављају се, ту и тамо, топотом ногу или плеском руку.

• *Вијугаво обилажење*

Ученици су постављени у неколико редова. На дати знак први из сваког реда, потрче и у трку змијолико-вијугаво, обилазе чуњеве који су у мањим размацима постављени један иза другог. Затим се враћају до свог реда и лагано ударе руком следећег играча који наставља исто.

• *Мерити игралиште*

Сви играчи су у редовима и имају палице. У свакој групи је једнак број играча. Испред црте поласка је црта од које се почиње мерити игралиште. На дати знак, први потрчи и постави палицу на под тако да један крај палице стоји уз почетну црту а други у правцу окретишта. Цим је поставио палицу, потрчи до окретишта, обиђе га и врати се до следећег играча, ударивши га полако.