

ИГРЕ ЗА РАЗВОЈ СПРЕТНОСТИ

• *Минско поље*

Учесницима из једне екипе се повежу очи, а они из друге екипе за то време поређају, по својој вољи, реквизите по сали. На дати знак, учесници полазе и покушавају да прођу кроз минско поље, не оборивши ни један реквизит (притом не смеју да додирну реквизит, али не и да га помере и оборе). Реквизити морају да буду удаљени један од другог тако да учесници могу проћи између њих. Победник је она екипа која обори мање реквизита.

• *Бродови у магли*

Учесници једне екипе којима су повезане очи ухвате се око паса. Сви се налазе на једном крају сале док су на другом постављене 2 струњаче. Водич сваке екипе покушава речима да усмери свој брод како би екипа што пре дошла до свог члана. Екипа која прва стигне до своје струњаче је победник.

• *Арлекино*

Узети неколико метара ластиш -гуме и плаго затегнути на произвољној висини (висина колена, натколеница), било причвршћивањем за околне предмете или ангажовањем два учесника. Учесник има задатак да наизменично корацима пређе дату дужину ластиша и то затворених очију. Побеђује она екипа која има већи број успешних учесника.

• *Посед*

На тлу се нацрта онолико кругова колико има учесника у једној групи. Пре повезивања очију треба да упамте где им је круг. На дати знак полазе ка свом кругу. Кад мисле да су стигли у свој круг, учесници седну. Група којој је највише учесника село у своје кругове је победила.

• *Чувар и лопов*

Учесници седе у кругу затворених очију. Испред сваког постављен је по 1 чуњ. Један од њих шуња се тихо наоколо у жељи да украде који чуњ. Онај учесник који чује испред себе крадљивца дигне руку и тај чуњ не сме бити однесен. Успе ли крадљивац да однесе 1 од чуњева, а да не буде примећен, мења се са оним коме је украо чуњ.

• *Звоно*

Сви учесници имају повез преко очију осим једног који се налази у средини круга. Њему су руке везане иза леђа и око врата му је окачено звонце. Он има задатак да стално мења места, а остали морају да га нађу, оријентишући се по звуку звона. Онај који га ухвати мења улогу са њим.

• **Тражење блага**

Истакнутији објекти се обележе симболима геометријских облика и стрелицама које показују правац кретања. На једном месту се сакрију жетони (“благо”), а грапама учесника се поделе мапе. Побеђују они који први стигну до блага.

• **Авион**

У одређеном простору налази се група коју јури обележени играч. Сви скачу на једној нози, а они који беже могу се спасити имитирајући положај авиона (морају раширити руке и стајати на једној нози, најмање 5 секунди). Уколико то неко од њих не уради, замењује играча који јури.

• **Мали стан**

Учесници се поделе у 2 колоне на растојању од 20 м окренути лицем један према другом. Тачно на пола пута се налази 1 обруч. Први из сваке колоне крећу истовремено према обручу на једној нози и улазе у обруч. У обруч стоје на једној нози и длановима се гурају. Када један од њих изгуби равнотежу враћа се према својој колони а игру наставља следећи.

• **Тражење напрстка**

Негде у дворани, учитељ сакрије напрстак који треба наћи. Сви играчи на дати знак полазе и траже напрстак или: сваки играч који је приметио напрстак седне на земљу али не покрај њега већ на место одакле га је опазио. Играч који је остао последњи, тражећи напрстак, изгубио је игру. Или: игру губе они који га нису опазили после одређеног времена, нпр. после 3 минута.

• **Лавиринт бројева**

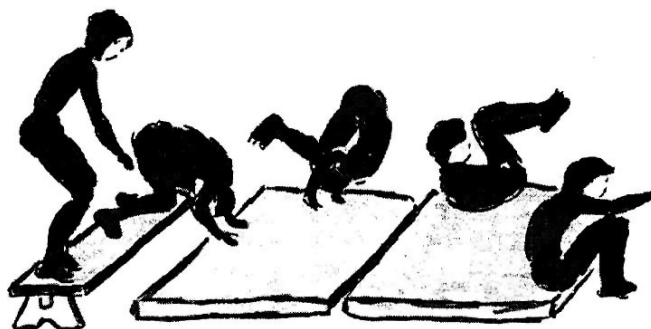
На зиду или табли се нацрта квадрат подељен на 25 различитих величина. Сваки квадратић се обележи бројем од 1 до 25 али не по реду. Такође су и бројеви разних величина. Учесник треба рукама да показује редом бројеве од 1 -25. Победник је онај који то уради за најкраће време.

• **Слепи тражи**

Једноме од играча повежу се очи. Остали играчи иду или трче слободно по дворани. Морају се зауставити на месту где се налазе у тренутку кад играч с повезом на очима викне: „Стој!” После тога зове он било којег играча по имену и тај се мора јавити са свога места: „Овде сам”, али се не сме склонити с места. На одзив овог играча упуту се играч с повезом на очима према месту с којег му се јавио играч. Сви остали играчи морају му се макнути с пута и бити тихи и мирни. Пође ли онај који тражи кривим путем, може му се онај који се први пут одазвао, још једном јавити. Не успе ли му да га нађе, онда се они промене.

• Колут напред са клупе

По три ученика чучну на шведску клупу. Испод клупе су струњаче. Ученици ставе руке на тло, сагну главу и превму се преко главе напред. Од ученика тражимо да прислоне браду на груди.



Жабе и рода

Играчи се сместе чучећи у кругу полупречника 2 метра, и представљају жабе. Један од играча стоји и шета ван круга -то је рода која настоји да извуче по коју жабу из круга, али мора пазити да не буде и сама повучена у круг. У том случају одређује се друга рода. Жабе извучене из круга помажу роди. Жабе или рода су привучени када се налазе на свим деловима тела у кругу или ван круга.

• Број пешака

На тлу се нацртају два паралелна правца од три метра. Две грапе седну на тло изнад нацртаних праваца, на 1 метар удаљености од међа. Свака група има свога капетана који одређује такмичаре. На дати знак они настоје да свог противника привуку иза своје међе, или да противника потисну преко противничке међе.