



OŠ "Mladost"  
Osijek



## 4.2. Log-out, društvo je na igralištu



3. i 4. razred

### Opisi predloženih igara (preuzeti s Lukinog portala za djecu i obitelj)

<http://www.pjesmicezadjecu.com/dobre-stare-igre>

#### CARE, CARE, GOSPODARE

S jedne strane stoji grupa djece (stanu jedan pokraj drugog), a s druge jedno dijete, tj. "car" (stoji leđima okrenut grupi djece).

Djeca pitaju (sami se dogovore za redosljed): Care, care, gospodare, kol'ko ima sati?

"Car" odgovara:

2 konjska (dugački koraci)

ili 5 mišjih (mali koraci)

ili 3 mačja (srednji koraci)

ili 1 mravlji (stopalo ispred stopala)

Pobjednik je onaj tko prvi stigne do „cara“ te sada on postaje novi "car".

Igra će biti još zabavnija ako:

- "pitači" mijenjaju glas kako "car" po glasu ne bi znao tko ga pita;

- "car" prevari i našali se s igračem koji mu je stigao vrlo blizu odgovorivši mu: "Pao sat u bunar", na što se igrač mora vratiti na početnu poziciju.

#### CRVENA KRALJICA

Odredi se teren i povuku se dvije crte, start i cilj, na udaljenosti 4-5 metara. Na start stanu igrači, a na cilj stane Crvena Kraljica i okrene im leđa. Crvena Kraljica strašnim glasom, nekad brže, nekad sporije viče: "Crvena Kraljica jedan, dva, tri!"

Za to vrijeme igrači se pokušavaju približiti cilju. To smiju dokle god je Crvena Kraljica okrenuta leđima i ne vidi ih i dokle god ona govori svoju rečenicu.

Crvena Kraljica se naglo okreće prema igračima tek kad kaže čitavu rečenicu, tj. okreće se na "tri".

U tom trenutku, ako nekoga ona opazi da se miče, vraća ga natrag na start.

Prvi igrač koji dotakne Crvenu Kraljicu je pobjednik i u sljedećoj igri je taj igrač Crvena Kraljica.

#### ODUZIMANJE POLJA

Za igru su potrebni: kreda ili komadić cigle, lopta, kamenčić ili grančica.

Nacrta se veliki krug (što pravilniji). To je najlakše učiniti tako da se jednom nogom stane u centar kruga i onda se, ne mičući tu nogu s mjesta, rastegne što više i nacrtava krug, ili da jedan igrač primi drugoga za jednu ruku, a on drugom crta, dok ga prijatelj polako vrti u krug (tzv. živi šestar).

Krug se zatim podijeli na onoliko jednakih dijelova ("kriški"), koliko ima igrača. U sredini se nacrtava manji koncentrični krug kojem je promjer otprilike veličine stopala najvećeg djeteta. Svatko odabere svoju "krišku" kruga i označi je inicijalima ili nekim svojim simbolom.

Prvi igrač (koji se odabere brojalicom i sl.) započinje igru tako da uzme u ruku neki manji predmet (kamenčić ili grančicu), stane u centar kruga (ne smije prelaziti manju kružnicu), zavrti se oko sebe i nasumice baci predmet iz ruke. Ostali igrači za to vrijeme stoje svatko u svom polju. Kad se predmet zaustavi, igrač u čije je polje pao, treba ga što brže uzeti i reći stop.





OŠ "Mladost"  
Osijek



Ostali igrači za to vrijeme trče što dalje od kruga, a na zvuk *stop* stanu tamo gdje su se zatekli. Igrač u čije je polje predmet pao, uzima loptu i iz svog polja gađa igrača po izboru. Ako ga pogodi, oduzima mu dio njegovog polja, a ako promaši, igrač kojega se gađalo oduzima dio polja njemu. Prilikom bacanja lopte i oduzimanja dijelova polja, igrač smije stajati isključivo u svojem polju (poljima). Pobjednik je igrač koji oduzme sva polja drugima ili tko ima najviše osvojenog prostora, ukoliko se igra mora prekinuti prije službenog kraja (završetka nastavnog sata).