



IGRE ŠIROM ZEMALJSKE KUGLE

Interkulturalno putovanje zahvaljujući igri

Isto tako raspoloživo na jezicima:

Arapski

Engleski

Farsi

Francuski

Kurdski

Poljski

Rumunski

Ruski

Srpski

Turski

Ukrajinski

Popis sadržaja

PREGOVOR	5
AVGANISTAN	6
BERI BERI (MLADA MLADA)	6
DANDAQLID	7
TUSHLA BAAZI	8
ARGENTINA	9
PAN Y QUESO (HLEB I SIR)	9
EL JUEGO DEL PAQUETE (IGRA PAKETIĆA)	10
PIÑATA – TIPIČNA ROĐENDANSKA IGRA	11
CHANCHO VA (SVINJA IDE DALJE)	12
KINA	13
NOSITI NOSILA	13
NEMAČKA	14
IZMEĐU DVE VATRE	14
ČITANJE NOVINA	15
VATRA, ZEMLJA, VODA, VAZDUH	16
IRAK	17
CHAAB	17
HALMATI	18
KAMERUN	19
BATON RELAY	19
KAZAHSTAN	20
HULI, HULI DAMOJ	20
MEDO, KOLIKO DUGO JOŠ MISLIŠ DA SPAVAŠ?	21

MAROKO	22
IGRA UHVATI KAMEN.....	22
SCHRITTA.....	23
RUMUNIJA	24
LAPTE GROS - GUSTO MLEKO.....	24
BAMBILICI	26
MIŠ I MAČKA	28
LASTAVICE, NAPUSTI GNEZDO!.....	29
RUSIJA.....	30
TIGANJ (U Srbiji ARJAČKINJE-BARJAČKINJE)	30
LAPTA.....	31
SRBIJA	33
SEKO, SEKO, KOL'KO TI JE MLEKO?	33
FARBANA JAJA ILI ĐAVO S NEBA	34
SIRIJA	35
KLIKERI.....	35
SEDAM KAMENOVA.....	36
TURSKA	37
ZAMBAK ZAMBAK (Slično kao u Srbiji „Širi, širi, vezeni peškiri“)	37
UKRAJINA	38
BOJA.....	38
5 IMENA.....	39
VODOLIJA.....	40

PREDGOVOR

Drage čitateljke i čitaoci,

Igra u razvoju dece ima krucijalni značaj. Deca mogu da se igraju svuda: na ulici, u školi ili u celodnevnom boravku. Često im nije potrebno više od jednog užeta ili lopte kako bi započeli igru.

Svaku igru prožima kultura neke zemlje i omogućuje uvid u istu. Postoje igre koje su tipične za neku zemlju, pa se većinom čak samo igraju u toj zemlji. Neke igre se isto tako igraju širom sveta i čine nam se poznate. To pokazuje da se deca na celom svetu raduju sličnim vrstama igre.

U ovoj brošuri se navode igre sa svih kontinenata kako bi se deci omogućio pristup globalnom učenju kroz igru u celodnevnom boravku.

Predstavljaju se igre koje u prenesenom smislu omogućuju put oko sveta i uz neznatan trošak mogu da se igraju u kući ili napolju.

Interkulturalna zbirka igara, kako u pedagoškoj svakodnevnici u celodnevnom boravku, tako i porodičnoj svakodnevnici predstavlja podršku i rasterećenje.



AVGANISTAN

BERI BERI (MLADA MLADA)

Starost: od 6 godina

Materijal: Drvo, tekstili ili ostaci materijala

Opis igre:

Beri Beri je igra u kojoj deca prave lutke ili marionete, pa onda organizuju svadbenu ceremoniju.

U pripremi igre se krije mnogo kerativnog rada.

Devojčice prave lutke koje će biti mlade i neveste, često pomoću svojih starijih sestara, majki ili drugih rođaka. Pri tome upotrebljavaju drvo, tekstil i druge materijale (npr. dugmad kao oči).

Dečaci pri tome pomažu da se pronađu lokacije za kuće mlade i mladoženje koje se ne nalaze daleko jedna od druge i sakupljaju kamenove kako bi izgradili minijaturne kuće.

Uz to prave konja od drveta za putovanje mlade u kuću mladoženje.



Prosledio Mohammad Jabarkhail iz Avganistana



AVGANISTAN

DANDACLID

Starost: od 5 godina

Materijal: Štapovi

Opis igre:

Dandaclid je igra za dve osobe. Igra se sa dva štapa. Duži štap (danda) se upotrebljava za to da udara kraći štap (clid). Na kraćem štapu su oba kraja sužena, tako da se krajevi prilikom stajanja na tlu lagano odižu od tla. Jedan od podignutih krajeva se pogađa dužim štapom, kako bi lako poleteo u vazduh, a onda se iznova udari kako bi mogao da leti što dalje. Obično postoji baza za igru od dva kruga - jedan unutrašnji (baza) i drugi spoljašnji.

Prvi igrač stoji na unutrašnjem krugu i pokušava da kraći štap odbaci što je moguće dalje - što dalje od oba kruga. Druga osoba (igračica ili igrač u polju) uzima kratak štap i pokušava da ga baci u spoljašnji krug). Ukoliko ona ili on uspe, dobija poen. Ako ona ili on ne uspe, prvi igrač dobija poen i može iznova da udari štap sa te pozicije - što za igrače u polju čini težim da kratki štap bace nazad u krug. Igrači odlučuju o broju poena, koji je potreban da se pobedi u igri.



Prosledio Mohammad Jabarkhail iz Avganistana



AVGANISTAN

TUSHLA BAAZI

Starost: od 4 godine

Materijal: kamenčići

Opis igre:

Tushla baazi je jedna od onih igara kod kojih postoji mnogo varijacija.

Omiljena varijacija igre igra se kako sledi:

Na tlu se crta mali krug sa jednom pravom linijom kroz sredinu.

Oba igrača na liniju postavljaju isti broj klikera. Svaki igrač pokušava da izgura klikere drugog igrača, tako što svojim klikerom udara kliker drugog igrača.

Ako uspe sakuplja klikere drugih igrača.

Ko je sakupio najviše klikera, pobeđuje u igri.



Prosledio Mohammad Jabarkhail iz Avganistana



ARGENTINA

PAN Y QUESO (HLEB I SIR)

Starost: od 4 godine

Materijal: nije neophodan

Opis igre:

U igri „Hleb i sir“ dvoje dece koja u odnosu jedno na drugo stoje na određenoj udaljenosti, naizmenično izgovaraju

PAN - QUESO
HLEB- SIR

i hodaju jedno prema drugom duž nacrtane ili zamišljene linije, svaki put stavljajući jednu nogu ispred druge.

Kada prvo dete kaže PAN, to dete pomakne jednu nogu napred; drugo dete kad kaže QUESO.

Koje dete prvo dođe do drugog, pobeđuje.



Prosledila Corinne Acea iz Argentine



ARGENTINA

EL JUEGO DEL PAQUETE (IGRA PAKETIĆA)

Starost: od 6 godina

Materijal: Kutija, ambalažni papir

Opis igre:

Deca sede u krugu i dodaju jedno drugom u više slojeva upakovan paket, dok svira muzika. U svakom sloju nalazi se jedna cedulja sa zadatkom.

Kada muzika stane, dete koje drži paket mora da otpakuje sloj i da izvrši zadatak koji stoji na cedulji.

Ovaj postupak se ponavlja više puta.

Igra se završava, kada neko otvori poslednji sloj i dobije poklon.



Prosledila Corinne Acea iz Argentine



ARGENTINA

PIŃATA – TIPIČNA ROĐENDANSKA IGRA

Starost: od 4 godine

Materijal: Baloni, slatkiši, ostali predmeti

Opis igre:

U Argentini se Piñatas (pinjate) uopšteno prave od velikog gumenog balona (naduvanog na veličinu od otprilike 50 centimetara), koji ima široki otvor, kroz koji se puni predmetima, koji treba da se podele (slatkiši i sitnice).

Onda se Piñata (pinjata) drži na visini koja je dostupna za dete koje slavi rođendan i njegove goste i probija se oštrim predmetom.

Balon puca, predmeti padaju unaokolo i deca ih sakupljaju.



Prosledila Corinne Acea iz Argentine



ARGENTINA

CHANCHO VA (SVINJA IDE DALJE)

Starost: od 6 godina

Materijal: Kartice u više boja

Opis igre:

Ova igra se igra specijalnim karticama.

Ako na primer učestvuje četvero dece, postoje četiri kartice sa brojevima od jedan do četiri u određenoj boji. Svako dete dobija četiri kartice. U svakoj rundi se prosleđuje jedna kartica.

Cilj igre se sastoji u tome da se što je brže moguće formira kombinacija od četiri kartice istih brojeva ili istih boja.

Ako neko ima četiri iste kartice, viče „Chanchito (Svinja)” i stavlja šaku na sredinu stola.

Svi drugi rade isto. Poslednje dete gubi i mora da izvrši zadatak.



Prosledila Corinne Acea iz Argentine



KINA

NOSITI NOSILA

Starost: od 3 godine

Materijal: Nosila

Opis igre:

Cilj igre je da se treniraju snaga ruku i koordiniranje udova.

Formiraju se grupe od po tri osobe. Dve osobe iz jedne grupe nose nosila na kojima sedi treća osoba.

Oboje dece koja nose nosila, drže svoju levu šaku na svom desnom zglobu šake i onda svoje desne šake stavljaju na suprotnu stranu na svoje leve zglobove šake, čime nastaje znak „#“.

Deca u nosilima svoja stopala stavljaju u prsten koji se formira od šaka onih koji nose nosila i sedaju na znak „#“ koji se formira od površina šaka.

Svaka grupa skače na stranu, najbrža pobeđuje.



Prosledila porodica Yang iz Kine



NEMAČKA

IZMEĐU DVE VATRE

Starost: od 4 godine

Materijal: Meka lopta

Opis igre:

Između dve vatre je među decom u Nemačkoj najomiljenija igra.

Igra se mekom loptom.

Igra se u dva polja za igru iste veličine podeljena jednom linijom u sredini. Po jedna osoba iz ekipe ide „na nebo“ (iza osnovne linije protivničkog polja).

Svaki tim pokušava da iz svog polja igre mekom loptom pogodi protivničkog člana ekipe.

Ko bude pogođen, mora iza polja igre protivničke strane (nebo) i odatle takođe može da pokušava da loptom pogodi protivničke članove ekipe. Ko uhvati loptu, zadržava svoj život.

Strana kod koje nestanu sve osobe iz polja, gubi.



Prosledio Luciano Muranyi iz Nemačke



NEMAČKA

ČITANJE NOVINA

Starost: od 5 godina

Materijal: Novine

Opis igre:

Čitanje novina je dečija igra u kojoj je igračima potrebno mnogo slobode pokreta. Zato je najbolje da se igra napolju. Izabere se dete i dobija novine. Druga deca se raspoređuju na razmaku od 15 do 20 metara u jedan polukrug ispred «onoga koji ili one koja čita novine».

Igra počinje kada čitateljka ili čitalac novina počne da čita novine. Novine moraju da pokrivaju čitavo lice čitateljke ili čitaoca novina, tako da ona ili on ne mogu da vide druge saigrače. Druga deca za to vreme, korak po korak, pokušavaju da se približe čitateljki ili čitaocu. Ako on ili ona spusti novine, svi ostali igrači moraju da se zaustave i ne smeju da se kreću dalje. Ko se ipak pomeri, mora nazad na polaznu tačku.

Čitateljka ili čitalac novina takođe sme da priđe drugoj deci i da pomoću grimasa ili pitanja pokuša da ih natera da se smeju, kako bi morala da se vrate na svoju početnu tačku. Dete koje kao prvo dodirne novine, pobeđuje i postaje novi čitalac novina.



Prosledila Leonie M. iz Nemačke



NEMAČKA

VATRA, ZEMLJA, VODA, VAZDUH

Starost: od 5 godina

Materijali: nisu neophodni

Opis igre:

Vatra, zemlja, voda, vazduh je igra za puno dece koja se najbolje igra tamo, gde ima mnogo mesta, na primer u gimnastičkoj sali.

Onaj koji ili ona koja vodi igru najpre utvrđuje, šta deca moraju da rade, kada čuju pojmove vatra, zemlja, voda, vazduh (na primer da trče do klupe, skakuću ili slično).

Na početku deca trče kroz salu i onda moraju da reaguju što je moguće brže, ako čuju neki od pojmova.

Ko poslednji reaguje, ispada. Ko poslednji preostane, pobeđuje u igri i sledeći ili sledeća vodi igru.



Prosledila Simone M. iz Nemačke



IRAK

CHAAB

Starost: od 5 godina

Materijal: Kamenovi, štapovi

Opis igre:

Svaki igrač raspolaže grupom kamenova koje je sakupio sa ulice. Za igru se kamenovi boje u razne boje. Svaki igrač bira štap koji se naziva Beat. Štap mora da bude težak i robustan.

U igri Chaab postoji više metoda i vrsta igre, a svaka metoda ima svoje osobine i nazive kao i sopstvene uslove i principe igre. Jedna od tih metoda je takozvana Manash, Khizi, Douqi ili Siri. Broj igrača može fleksibilno da se bira. Jedna grupa crta krug na tlu i svaki igrač polaže dogovoreni broj Chaab-ova u sredinu kruga i crta pravu liniju izvan kruga, otprilike udaljenu tri metra, gde treba da stoji strelac. Prvi igrač baca svoj štap u krug sa ciljem da Chaab-ove izbaci iz kruga. Igra sve dok ne napravi grešku, onda igra prelazi na drugog igrača dok svi Chaab-ovi ne budu izvan kruga. Pobjednik je ona ili onaj sa najviše Chaab-ova.



Prosledio Usama J. Ahmed Al Shukata iz Iraka



IRAK – AUTONOMNI REGION KURDISTAN

HALMATI

Starost: od 4 godine

Materijal: 5 kamenčića

Opis igre:

Igra Halmati je jedna od najstarijih kurdskih igara.

U prvom koraku se svih pet kamenčića zakotrlja na tlo. Jedno dete najpre podiže jedan kamenčić sa tla i baca ga na gore. Dok kamenčić pada na dole, dete mora što je moguće brže da podigne drugi kamenčić sa tla i da odmah posle toga uhvati kamenčić koji pada. Ako je dete to uspelo, sakupljeni kamenčići se ponovo bacaju kod druga tri kamenčića.

U sledećem koraku isto dete iznova mora da baci jedan kamenčić na gore. Dok kamenčić pada, ovoga puta mora da podigne dva kamenčića sa tla i da uhvati kamenčić koji pada iz vazduha.

Igra se igra sve dok uz jedno bacanje na gore bude podiglo četiri kamenčića sa tla. Kada dete konačno drži pet kamenčića u rukama, baca istovremeno sve na gore i mora da uhvati svih pet kamenčića. Ako pri tome nijedan kamenčić nije pao na tlo, dete pobeđuje.

Ukoliko je kamenčić pao na tlo, na redu je sledeće dete.



Prosledio Rahim Niyani iz
Autonomnog regiona Kurdistanana



KAMERUN

BATON RELAY

Starost: od 5 godina

Materijal: 2 štapa ili 2 mala predmeta kao što su meke lopte

Opis igre:

Deca se dele u dva jednaka tima, preferira sa po četvoro ili više dece. Timovi se postavljaju iza markera na tlu i stoje u redu udaljeni jedno od drugog u razmaku za dužinu ruke. Osoba skroz pozadi dobija palicu.

Svi drugi učesnici stoje geldajući napred i podižu ruku kojom primaju iza sebe. Na „Pozor, sad“ deca palicu predaju dalje, što je moguće brže. Kada osoba na početku reda dobije štap, brzo mora da ga podigne iznad glave i tako signalizira da je tim završio.

Prvi tim koji završi rundu, pobeđuje u toj rundi.

Pravilo: Pogled one ili onoga koji prima palicu, trebalo bi da ostane usmeren prema napred. Ruka kojom se prima ostaje mirna. Štap se lepo stavlja u ruku one ili onoga koji ga prima. Deca tokom prolaza svoje ruke koriste naizmenično.

SAVET: Kada palica dospe napred, svi se okreću kako bi gledali u drugom smeru. Palica se sada nalazi na kraju linije i igra može da krene iz početka.



Prosledila Josephine Forghab iz Kameruna



KAZAHSTAN

HULI, HULI DAMOJ

Starost: od 3 godine

Materijal: nije neophodan

Opis igre:

Kod ove igre jurke radi se o tome da onoj koja ili onome koji juri, saigrači, koji učestvuju, pobjegnu u bezbedno okruženje.

Stvarnom početku "lova" prethodi sledeći dijalog.

Dete, (ona koja ili onaj koji juri), koje stoji sa strane, viče grupi saigrača:

" Huli, huli domoj" (Guskice, guskice, dođi kući)

" Bojiumsja" — "Kowo?" (Plašimo se. — Od koga?)

" Wolk sa goroj" (Vuka iza planine.)

" Tschto on djelajet?" (Šta on radi?)

" Gusjku skupjot" (Hvata gusku.)

" Kakuju?" (Kakvu?)

„ Seru, belu, wolutchatu“ (Sivu, belu.)

" Skorej, djetki w chatu" (Brzo deco, u kuću.)

Posle ovog zahteva sva deca koja učestvuju kao guske trče kao onoj koja ili onome koji zove.

Za to vreme je zadatak one koja/onog koji juri da uhvati jednu od gusaka.



Prosledila Elena Rollmann iz Kazahstana



KAZAHSTAN

MEDO, KOLIKO DUGO JOŠ MISLIŠ DA SPAVAŠ?

Starost: od 4 godine

Materijal: nije neophodan

Opis igre:

Deca stoje u jednom krugu. Jedno dete (meda) seda u sredinu kruga i „spava“.

Deca se drže za ruke i idu u krug, pri tome pitaju medu: „Medo, koliko dugo još misliš da spavaš?“ Meda ćuti.

Deca pitaju još jednom: „Medo, koliko dugo još misliš da spavaš?“.

Medved brunda nezadovoljno.

Deca po treći put pitaju isto pitanje. Ovoga puta meda odgovara nekim brojem koji nije veći od deset, na primer kaže „pet“. Onda deca počinju da broje do „pet“. Kod „pet“ meda ustaje, sva deca se rastrče unaokolo da ih meda ne bi uhvatio.

Koga meda uhvati, sam postaje „meda“ i igra počinje od početka.



Prosledila Elena Rollmann iz Kazahstana



MAROKO

IGRA UHVATI KAMEN

Starost: od 4 godine

Materijal: kamenčići (otprilike obluci), opciono: klikeri

Opis igre:

Igra uhvati kamen je igra koja se igra u Maroku, ali isto tako u celoj Africi. Igra je veoma jednostavna i može da se igra sa malo materijala. Za igru su potrebni samo (obli) kamenčići.

Šest do jedanaest kamenčića se najpre polože na dlanove i onda se bacaju uvis. Dok oni lete, šake se okreću tako da nadlanica pokazuje na gore i da se kamenčići njome uhvate. To se ponavlja dva puta. Poslednjeg puta se kamenčići bace u vazduh i više se ne hvataju.

Između ostalog postoji sledeći „nivo“ igre:

1. Protivnički igrač pokazuje na kamenčić koji mora da se uzme poslednji. Uzima se jedan kamenčić i rukom se baca u vazduh. Za vreme dok je kamenčić u vazduhu, sa što manje pokreta moraju da se podignu kamenčići koji se nalaze na tlu.
2. Protivnički igrač pokazuje na kamenčić koji ne može da se dodirne ili pomeri. Prstima napravi „gol“. Igrač sada mora da baci jedan kamenčić u vazduh i da kamenčiće koji se nalaze na tlu ubaci u gol, a da pri tome ne pomeri i ne pogodi kamenčić koji ne sme da se dodiruje.



Prosledila Hanane Ouamar iz Maroka



MAROKO

SCHRITTA

Starost: od 3 godine

Materijal: kamenčići

Opis igre:

Na tlu se nacrtaju pravougaonik i podeli se na četiri identična kvadrata. Svaki kvadrat se obeleži cifrom od jedan do četiri. Sada kamen mora da se baca od kvadrata jedan do kvadrata četiri.

U prvi kvadrat se kamen baca rukom. Ukoliko se pogodi odgovarajuće polje, onda počinje da se skakuće na jednoj nozi. Kamen mora da dospe u kvadrat, a ne na liniju ili izvan kvadrata, inače osoba ispada. Ukoliko je kamen dospeo u prvi kvadrat, dete skakuće u prvom kvadratu i gura kamen stopalom u drugi kvadrat. Iz drugog kvadrata se kamen stopalom gura u treći kvadrat i tako dalje, dok se runda ne završi. Iz četvrtog kvadrata se kamen gura napolje, pri čemu dete s oba stopala na kamenu treba da izađe napolje. To je bila prva runda. Ako je dete ovu rundu uspešno završilo, igra se nastavlja. Dete ponovo stoji ispred nacrtanih kvadrata i sada kamen mora da baci direktno u drugi kvadrat i da do tamo skakuće. Ukoliko je dete došlo do drugog kvadrata, ponovo stopalom mora da gura kamen u treći kvadrat i da rundu završi na isti način.

Igra se završava, ako je dete završilo sve četiri runde.



Prosledila Nezha Addi iz Maroka



RUMUNIJA

LAPTE GROS - GUSTO MLEKO

Starost: od 5 godina

Materijal: nije neophodan

Opis igre:

Gusto mleko je timska igra koja može da se igra sa najmanje pet učesnika. Ako u igri hoće da učestvuje više osoba, ukupan broj učesnika mora uvek da bude neparan broj.

Pozicioniranje: Jedna igračica ili jedan igrač se imenuje za sudiju, a ostatak učesnika se deli na dva tima sa istim brojem članova. Pošto je utvrđen redosled igre, jedna od ekipa seda kako sledi: Prvi igrač se naginje napred i polaže glavu u šake sudije. Sledeći, sagnut, iza prvog igrača, glava između nogu. I tako dalje dok svi iz ekipe ne sednu jedno iza drugog.

Igrači druge ekipe moraju naizmenično da skaču iza ekipe koja sedi. Svaki put kad neko skoči, mora da vikne „Gusto mleko!“. Igračice i igrači koji su skočili moraju da ostanu u poziciji u kojoj su se dočekali na noge (da se ne kreću dalje unazad ili napred).

Pošto su svi članovi tima dva skočili iza tima jedan, moraju da zadrže svoju poziciju i prvi skakač sudiji prstom mora da pokaže broj od jedan do pet. Tim jedan pogađa broj.

Timovi zamenjuju uloge i igra se završava, kada:

- sagnuta ekipa pogodi pokazani broj;
- jedan od igrača koji je skočio (i nalazi se na leđima protivničkog igrača), stopalom dodirne tlo;
- neko pre skoka zaboravi da vikne „Gusto mleko!“;
- postoji još jedan igrač koji bi morao da skoči, ali zbog pogrešnog pozicioniranja onih, koji su skakali pre njega, nema više mesta.



Prosledila Valeriu Drăguț iz Rumunije



RUMUNIJA

BAMBILICI

Starost: od 5 godina

Materijal: Lopte

Opis igre:

Bambilici se igra napolju, s loptom i s četiri osobe. Igra je varijanta fudbala, međutim na mnogo manjoj površini.

Pre početka igre markira se teren za igru, kako sledi: Veliki kvadrat koji se deli na četiri manja kvadrata sa brojevima od jedan do četiri.

Pošto je utvrđeno mesto svakog učesnika, počinje igra šutom igračice ili igrača koja/koji se nalazi u boksu sa brojem jedan.

PRAVILA

- Lopta mora uvek da se šutira dijagonalno u kazneni prostor (jedan na tri, dva na četiri i tri na jedan).
- Kada igračica ili igrač loptu šutne izvan terena za igru, postoji greška.
- Kada lopta u boksu nekog učesnika najmanje dva puta dodirne tlo, pre nego što on dodirne nju, postoji faul.
- Kada igračica ili igrač napravi grešku, menja polje sa učesnikom koji stoji u polju sa manjim brojem (četiri se menja sa tri, tri se menja sa dva, dva se menja sa jedan).
- Osoba u boksu broj jedan nema nikoga sa kime u slučaju greške može da zameni mesto, zbog čega se njene greške gomilaju. Posle tri greške osoba ispada iz igre.

- Kada osoba iz boksa broj jedan pređe u boks broj dva, broj sakupljenih grešaka se vraća na nulu.
- Kada lopta padne na neku od linija, koje dele boksove, a taj boks zauzima jedna osoba, pogodak je važeći. Samo kada liniju, na koju je lopta pala, dele dva igrača, igra se prekida, a nastavlja osoba koja je poslednja šutirala. Pobeđuje učesnik koji je poslednji ostao u igri.



Prosledila Valeriu Drăguț iz Rumunije



RUMUNIJA

MIŠ I MAČKA

Starost: od 4 godine

Materijal: nije neophodan

Opis igre:

Deca se postavljaju u obliku luka, licem prema unutra i drže se za ruke.

Na dva mesta u krugu deca se ne drže za ruke. To su mesta na kojima „mačka“ sme da uđe u krug i napusti ga.

U sredini kruga nalazi se dete, „miš“, izvan kruga drugo dete, „mačka“.

Na poziv one ili onoga ko vodi igru, igra počinje, „mačka“ pokušava da uhvati „miša“.

Igrači iz kruga olakšavaju mišu da pobegne i omogućuju ulazak i izlazak iz kruga, tako što podižu ruke.

„Mačka“ se sprečava da prođe. U krug može da se uđe samo kroz dve kapije.

Kada „mačka“ uhvati „miša“ ona ili onaj ko vodi igru bira drugu decu za ove uloge.

Isto važi u slučaju da „mačka“ ne uspe da uhvati „miša“ u okviru određenog vremena.



Prosledila Lavinia Boț-Jurca iz Rumunije



RUMUNIJA

LASTAVICE, NAPUSTI GNEZDO!

Starost: od 5 godina

Materijal: nije neophodan

Opis igre:

Svi igrači formiraju dve grupe koje stoje jedna nasuprot drugoj i drže se za ruke. Postoji više parova ovog tipa koji predstavljaju gnezdo. U sredini treće dete igra ulogu lastavice (lastavica ostaje u gnezdu koje su formirala druga dva učesnika).

Kada neko vikne „Lastavice, napusti svoje gnezdo“, svako ko se nalazi u tom gnezdu mora da ga napusti. Igrači ne smeju da se vrate u isto gnezdo koje su upravo napustili.

Jedan igrač (jedna od lastavica) ostaje bez gnezda i kruži oko gnezda, dok ona ili onaj ko vodi igru viče: „Lastavice, napusti svoje gnezdo!“ U tom trenutku sve „lastavice“ moraju da napuste svoja gnezda i da pronađu nova.

To lastavici bez gnezda nudi mogućnost da sebi pronađe jedno. Sada neki drugi „nesrećnik“ ostaje bez gnezda i prilikom sledećeg povika ima mogućnost da pronađe novo gnezdo.



Prosledila Lavinia Boț-Jurca iz Rumunije



RUSIJA

TIGANJ (U Srbiji ARJAČKINJE-BARJAČKINJE)

Starost: od 4 godine

Materijal: nije neophodan

Opis igre:

Igra se igra sa najmanje osmoro do desetoro dece. Što više dece učestvuje, to bolje: Najpre se deca dele u dva tima. Svi stoje u krugu držeći se za ruke i izgovaraju rime „Tiganju, tiganju, brzo dođi „u banju!“

Onda dva tima držeći se za ruke staju jedan nasuprot drugog.

Tim tiganja prvi počinje i viče „Hajde sad reci mi, čiju dušu želiš ti?“

Protivnički tim bira osobu iz drugog tima i viče njeno ime.

Ova osoba trčeći mora da prekine „spoj“ ruku dva bilo koja igrača drugog tima.

Ako uspe, ona ili on uzima jednog od ta dva igrača i vodi u svoj tim, ako ne ona ili on ostaje u protivničkom timu. Igra traje sve dok jedna ekipa u potpunosti ostane bez igrača. Igra većinom teče brzo i veoma je živahna.



Prosledila Nataliia Karas iz Rusije



RUSIJA

LAPTA

Starost: od 6 godina

Materijal: Palice, lopte

Opis igre:

"Lapta" je ruska vrsta sporta sa loptom, slična nemačkoj igri sa palicom i loptom.

Reč "Lapta" u prevodu znači "letva". Udaraljke su ravne i široke (oko 120 centimetara duge i četiri centimetra široke). Lopta je mala, lagana i veličine kao teniska loptica.

Igra se igra između dve ekipe, pri čemu se svaka ekipa sastoji od najmanje pet osoba. Teren za igru je pravougaoni i može da ima različite veličine. Postoji linija za udaranje i dve baze.

Pošto je sudija žrebom utvrdio, ko prvi udara, igrači zauzimaju svoje pozicije. Ekipa koja se brani odlazi u polje, dok onaj ko udara stoji u prednjoj bazi. Jedna ili jedan iz ekipe onome ko udara baca lopticu, a on mora snažno i precizno da je udari. Ukoliko loptica bude pogodoena, igrači tima koji je udario lopticu jurnu napred sa ciljem da dođu do srednje linije i da otrče nazad do matične baze, dok je loptica još u igri.

U slučaju uspeha svaki igrač dobija 2 poena za svoju ekipu. Igrači u polju svojim protivnicima mogu da prekinu trku, tako što trkačima bace loptu. Pošto ona ili on pogodila protivničkog igrača, ona ili on mora da trči iza osnovne linije ili do matične baze, a da i sama ili sam ne bude pogođena ili pogođen. Obe ekipe mogu da se dobacuju sve dok neki igrač ne ostane izvan osnovne linije ili matične baze. Ako igračica ili igrač u polju uhvati loptu, dok je ona u vazduhu, ekipi se dosuđuje trka. U igri Lapta cilj je da se postigne što više poena.



Prosledila Inna Schmidt iz Rusije



SRBIJA

SEKO, SEKO, KOL'KO TI JE MLEKO?

Starost: od 3 godine

Materijal: nije neophodan

Opis igre:

Neograničen broj dece u paru stoji u krugu. Jedno dete predstavlja „prodavačicu ili prodavca“, jedno dete kleči i igra „lonac s mlekom“, a jedno dete igra ulogu „kupca“. „Kupac“ se „baca“ u potragu za „parom prodavaca“, kako bi kod „prodavačice ili prodavca“ kupio mleko.

„Prodavačica/ prodavac“, međutim, menja svoje mišljenje i ne želi više da proda „mleko“. Zato oboje dece počinju da trče kako bi se odlučilo, ko dobija „mleko“.

Dete koje je kao prvo uhvatilo „lonac s mlekom“, sada igra „prodavačicu ili prodavca“, a gubitnica ili gubitnik je sada „kupac“.



Prosledila Emilja Čitanov iz Srbije



SRBIJA

FARBANA JAJA ILI ĐAVO S NEBA

Starost: od 4 godine

Materijal: nije neophodan

Opis igre:

Jedna osoba igra prodavačicu ili prodavca, jedna je đavo s neba, a ostala deca su jaja. Deca koja igraju jaja stoje jedno pored drugog i prodavačica ili prodavac im na uho šapuću koje su boje, tako da niko ne čuje. Đavo dolazi i kuca.

Đavo: Kuc kuc

Prodavačica ili prodavac: Ko je?

Đavo: Đavo s neba.

Prodavačica ili prodavac: Šta Vam treba?

Đavo: Jedno jaje.

Prodavačica ili prodavac: Koje boje?

Đavo kaže boju, prodavačica ili prodavac mu kažu da li postoji takvo jaje ili ne, ako postoji, jaje te boje počinje da trči.

Đavo ga juri i ako ga uhvati, jaje postaje đavo, a đavo jaje.

Prodavačica ili prodavac novom jajetu dodeljuje novu boju.



Prosledila Emilja Čitanov iz Srbije



SIRIJA

KLIKERI

Starost: od 3 godine

Materijal: Mnogo šarenih kuglica/šarene loptice

Opis igre:

Igru „klikerima“, jednu od najpoznatijih dečijih igara u Siriji pre vremena tehnologije, deca su često igrala.

Ko prvi počinje određuje se prema zaostatku: Za to se na tlu crta jedna linija. Igrači pucaju klikere sa udaljenosti od tri metra na liniju. Osoba, koja je najbliža liniji, počinje. Crta se krug (normalno širine oko 1,5 do 3 metra) i unutra se stavlja 13 „klikera“. „Klikeri“ bi trebalo da budu poređani u obliku krsta i da imaju razmak od 7,5 centimetara. Svaki učesnik puca klikerom po redu sa spoljašnje strane kruga i pokušava da kuglicu istera iz prstena, dok njegov kliker ostaje u krugu. Ako kliker promaši, završava se niz i učesnik uzima svoj kliker. Ukoliko kliker pogodi, ali se otkotrlja iz okvira prstena, zadržava se kliker koji se otkotrljao i niz se završava. Ako kliker pogodi i ostane u prstenu, igrač nastavlja da puca klikerom sa mesta, gde je kliker ostao. U svakoj novoj rundi osoba klikerom puca odnekud izvan prstena. Ko sakupi najviše klikera, pobedio je.



Prosledio Ali Elhaji Hmiedi iz Sirije



SIRIJA

SEDAM KAMENOVA

Starost: od 5 godina

Materijal: 7 kamenova, meke lopte

Opis igre:

Kako bi se igrala ova igra s kamenovima, potrebna je meka lopta, sedam kamenova, koji mogu da se poređaju jedan preko drugog i najmanje dva do četiri igrača i igračice u svakoj ekipi.

Utvrđuju se granice terena za igru i sedam kamenova se poređaju jedan drugi u sredini granične površine.

Prva ekipa počinje pokušajem da iz određene udaljenosti kamenove razbaca pomoću lopte. Ova ekipa ima tri pokušaja od tri različita igrača, da sruši gomilu kamenova. Ukoliko ne uspe, da sruši gomilu kamenova u tri pokušaja, na redu je druga ekipa.

Ako je gomila kamenova srušena, ekipa mora da radi zajedno, kako bi je ponovo napravila, pre nego što je protivnička ekipa bude gađala.

Ako se pogodi neka osoba, mora da se isključi do kraja runde.

Završena serija se ocenjuje sa sedam poena.

Ako su svi igrači eliminisani pre kraja runde, broj naređanih kamenova odgovara broju poena, koji tim dobija.

Igra se onoliko rundi, koliko vreme dozvoli. Tim sa najviše poena pobeđuje.



Prosledio Ali Elhaji Hmiedi iz Sirije



TURSKA

ZAMBAK ZUMBAK (Slično kao u Srbiji „Širi, širi, vezeni peškiri“)

Starost: od 3 godine

Materijal: Marame

Opis igre:

Najmanje četvoro dece seda u krug. Jedno dete uzima maramu u ruku i obavlja od pozadi decu koja sede. Pri tome pevaju pesmu o igri, sve dok dete ne pusti da marama padne iza jednog deteta koje sedi.

"yağ satarım bal satarım ustam ölmüş ben satarım ustamın kürkü sarıdır satsam on beş liradır zambak zumbak dön arkana iyi bak"

„Ulje na prodaju, med na prodaju, moj majstor je preminuo, kupujem jaknu mog majstora, žuta je, košta 15 lira, Zambak zumbak, okreni se ti, pogledaj oko sebe“.

Čim ispusti maramu, trči odatle i mora jednom da optrči ceo krug. Dete koje sedi uzima maramu i pri tome mora da uhvati dete koje trči. Ako dete koje trči stigne na mesto na kojem je sedelo dete sa maramom, dete je pobedilo i može da sedne. Na redu je sada dete sa maramom.



Prosledio Simay Furunci iz Turske



UKRAJINA

BOJA

Starost: od 3 godine

Materijal: nije neophodan

Opis igre:

Dete stoji leđima okrenuto u odnosu na igrače. Iznenada treba da vikne naziv neke boje (crvena, plava, žuta itd.).

Igrači brzo traže tu boju na svojoj odeći i drže je tako da dete može da je vidi.

Ko na svojoj odeći nema traženu boju, počinje da beži.

Dete koje bude uhvaćeno, na redu je da traži novu boju.



Prosledila Nataliia Karas iz Ukrajine



UKRAJINA

5 IMENA

Starost: od 3 godine

Materijal: nije neophodan

Opis igre:

Prva igračica ili prvi igrač udara loptu o tlo rukom i pri tome kaže: „Znam pet ženskih imena: Katya je jedno, Tanya je drugo, Sveta je treće, Olya je četvrto, Julia je peto“. Imena moraju da se izgovaraju brzo i u ritmu. Za svaku reč jednom rukom mora da se dodirne lopta.

Ako je igračica ili igrač zadržala/-o ritam i imena izgovorila/-o pravilno, ona ili on prelazi na sledeću kategoriju, na primer imena dečaka („Znam pet muških imena: Vanya je prvo, Kolya je drugo, Petya je treće, Sasha je četvrto, Misha je peto“).

Onda dete na isti način može da navodi drugih pet imena svega i svačega što mu padne na pamet: imena gradova, reka, životinja, drveća, ptica ili marki automobila. Ko je prvi pravilno izgovorio deset kategorija i pratio ritam, pobeđuje.

Ako neka osoba izgubi loptu, napravi grešku ili joj treba previše vremena da pronađe ime, lopta se predaje drugom igraču, koji počinje od početka: „Znam pet ženskih imena“. Ponavljanje istih imena nije dozvoljeno.

Ako lopta posle jedne runde ponovo dođe u ruke prve igračice ili prvog igrača, dete počinje od kategorije, kod koje je izgubilo.



Prosledila Nataliia Karas iz Ukrajine



UKRAJINA

VODOLIJA

Starost: od 4 godine

Materijal: nije neophodan

Opis igre:

Igrači biraju vodoliju. Ona ili on čučne, zatvori oči i sakrije lice u kolena. Drugi polažu ruke na njenu ili njegovu glavu i izgovaraju reči:

„Vodolijo, vodolijo, zašto sediš pod vodom? Izadi na minut, na sekundu!“

Pošto su otpevali do kraja, svi se raspu u različitom pravcima, a vodilija ustaje i viče „Stani!“.

Igrači se zaustavljaju na mestu na kojem su se našli i ne smeju da ga napuste. Onda vodolija zatvorenih očiju počinje da hvata decu i da pogađa koga je uhvatila. Da bi izmakli rukama vodolije, ostali mogu da čučnu, da se nagnu u različite pravce ili da stoje na jednoj nozi. Pošto je uhvatila osobu, vodolija mora da je opipa i prepozna i pozove po imenu.

Uhvaćena osoba vodi sledeću igru. Vodolija traži igrače zatvorenih očiju pomoću šumova. Zato oni pokušavaju da ostanu što tiši i da se ne čuju dok dišu ili da se ne smeju.



Prosledio Yevhen Oladko iz Ukrajine

Podatak o izvoru ikonica na flaticon.com

Avganistan

[Afghanistan icons](https://www.flaticon.com/free-icons/afghanistan "afghanistan icons") created by Freepik - Flaticon

Argentina

[Argentina icons](https://www.flaticon.com/free-icons/argentina "argentina icons") created by Freepik - Flaticon

Kina

[China icons](https://www.flaticon.com/free-icons/china "china icons") created by Freepik - Flaticon

Nemačka

[Germany icons](https://www.flaticon.com/free-icons/germany "germany icons") created by Freepik - Flaticon

Irak

[Irak Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/irak "irak Icons") erstellt von Freepik - Flaticon

Iran

[Iran icons](https://www.flaticon.com/free-icons/iran "iran icons") created by Freepik - Flaticon

Kamerun

[Cameroon icons](https://www.flaticon.com/free-icons/cameroon "cameroon icons") created by Freepik - Flaticon

Kazahstan

[Kasachstan Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/kasachstan "kasachstan Icons") erstellt von Freepik - Flaticon

Maroko

[Marokko Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/marokko "marokko Icons") erstellt von Freepik - Flaticon

Rumunija

[Romania icons](https://www.flaticon.com/free-icons/romania "romania icons") created by Freepik - Flaticon

Rusija

[Russia icons](https://www.flaticon.com/free-icons/russia "russia icons") created by Freepik - Flaticon

Pisac

[Schriftsteller Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/schriftsteller "schriftsteller Icons") erstellt von Iconic Panda - Flaticon

Srbija

[Serbia icons](https://www.flaticon.com/free-icons/serbia "serbia icons") created by Freepik - Flaticon

Sirija

[Syria icons](https://www.flaticon.com/free-icons/syria "syria icons") created by Freepik - Flaticon

Turska

[Turkey icons](https://www.flaticon.com/free-icons/turkey "turkey icons") created by Freepik - Flaticon

Ukrajina

[Ukraine icons](https://www.flaticon.com/free-icons/ukraine "ukraine icons") created by Freepik - Flaticon

Kreis Viersen

Sozialamt – Kommunales Integrationszentrum

Rathausmarkt 3 | 41747 Viersen

www.kreis-viersen.de



Gefördert durch:

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



Impressum

Herausgeber: Kreis Viersen – Der Landrat

Stand: Februar 2024

Fotos: © Kreis Viersen, sofern nicht anders vermerkt