

Kineziološke igre djece vrtićke dobi

Bungić, Katja

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:662504>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-14**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK U PETRINJI

KATJA BUNGIĆ
ZAVRŠNI RAD

KINEZIOLOŠKE IGRE DJECE VRTIĆKE DOBI

Petrinja, rujan 2022

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK U PETRINJI

KINEZIOLOŠKE IGRE DJECE VRTIĆKE DOBI

ZAVRŠNI RAD

Ime i prezime pristupnika: Katja Bungić

TEMA ZAVRŠNOG RADA: KINEZIOLOŠKE IGRE DJECE VRTIĆKE DOBI

MENTOR: izv. prof. dr. sc. MARIJA LORGER

SADRŽAJ

Sažetak.....	4
1. UVOD.....	6
2. METODIČKI POSTUPCI PRI IZVOĐENJU IGARA KOD DJECE VRTIĆKE DOBI.....	7
Okupljanje djece	7
Objašnjenje igre	7
Tijek igre.....	7
Završetak igre.....	7
Priprema odgajatelja za izvođenje igre	8
3. Kineziološke igre za djecu predškolske dobi	9
3.1. Kineziološke igre za djecu mlađe dobne skupine	9
3.2 Kineziološke igre za djecu srednje dobne skupine	12
3.3 Igre za djecu starije dobne skupine	20
.....	26
5. Zaključak.....	32
LITERATURA:	33

KINEZIOLOŠKE IGRE DJECE VRTIĆKE DOBI

Sažetak

Cilj ovog završnog rada je osvijestiti činjenicu da su kineziološke igre za djecu od iznimne važnosti jer utječu na djetetov rast i razvoj.

Igra je najvažniji dio djetetova odrastanja te osnovni oblik djetetova učenja. Ona potiče razvoj djetetovih intelektualnih, socijalnih, fizičkih i emocionalnih vještina. Razvijanjem navedenih vještina dijete se potiče na razmišljanje, pamćenje, maštu. Kroz igru djeca stječu nova iskustva i znanja. Stoga je bitno djecu poticati na igru jer na taj način unaprjeđujemo njihov razvoj. Postoje mnoge motoričke igre za djecu predškolske dobi koje potiču razvoj osnovnih motoričkih sposobnosti poput agilnosti, brzine, eksplozivne snage ili brzine, koordinacije i spretnosti. Takve igre mogu sadržavati elemente nogometa ili rukometa i one su iznimno poticajne i korisne za djecu jer razvijaju motoriku ruku i nogu te koordinaciju pokreta s različitim pomagalicama. Veoma je bitno da sadržaji motoričkih igara budu djeci zanimljivi, te različiti kako bi kod djeteta potaknuli različita iskustva. Također je bitna i okolina u kojoj djeca provode motoričke igre jer ona uvelike utječe na motivaciju i sudjelovanje djeteta u igri. Ako je atmosfera u kojoj djeca provode aktivnosti ugodna i poticajna djeca će moći nesmetano istraživati, uživati u igri što će rezultirati zadovoljstvom djece. Djetetu je potrebno u igri pružiti slobodu kako bi mogli nesmetano uživati i stjecati različita iskustva u interakciji s drugom djecom i razvijati samopouzdanje pri čemu bitnu ulogu ima odgajatelj.

Ključne riječi: kineziološka aktivnost, motoričke igre, predškolska dob

KINESIOLOGICAL GAMES OF KINDERGARTEN CHILDREN

Abstract:

The aim of this final work is to raise awareness of the fact that kinesiological games for children are extremely important because they affect the child's growth and development.

Play is the most important part of a child's growing up and the basic form of a child's learning. It encourages the development of a child's intellectual, social, physical and emotional skills. By developing these skills, the child is encouraged to think, remember, imagine. Through play, children gain new experiences, knowledge. Therefore, it is very important that we encourage children to play as much as possible, because in this way we improve their development. There are many motor games for preschool children that encourage the development of basic motor skills and these are agility, speed, explosive power. The goal of these games is to encourage speed, coordination and dexterity in children. Such games can be football, handball, which are extremely stimulating and useful for children because they develop hand and foot motor skills and coordination of movements with various aids. It is very important that the contents of motor games are interesting to children, and different in order to encourage different experiences in the child. The environment in which children play motor games is also important because it greatly affects the child's motivation and participation in play. If the atmosphere in which the children carry out the activities is pleasant and stimulating, the children will be able to explore freely, enjoy the game and this will result in pleasure. There are a lot of motor games for preschool children that they really like and they should be as represented as possible in the child's life because they increase the work of all organs and organic functions. The child also needs to be given freedom in the game so that they can enjoy and gain different experiences in interacting with other children. Different kinesiological games allow children to develop self-confidence, joy, fitness.

The role of educators in conducting kinesiological games for preschool children is to encourage children to develop motor skills through various kinesiological games and to create physical exercise habits in children. Within this final paper, examples and divisions of kinesiological games for preschool children are given.

Key words: Children, kinesiological activity, motor game

1. UVOD

Kineziološke igre za djecu vrtićke dobi su vrlo važne jer utječu na njihov razvoj. Djeca pomoću njih razvijaju koordinaciju, brzinu, agilnost, pažnju. Također razvijaju upornost, samopouzdanje. Ono što je najvažnije kod kinezioloških igara za djecu vrtićke dobi je da one stvaraju vedro raspoloženje koje povoljno utječe na čitav dječji organizam. Prvih šest mjeseci kombinira se za djecu vrtićke dobi jednostavan sadržaj koji se sastoji od dvije pokretne igre (Ivanković, 1973). Također potiču razvoj biotičkih motoričkih znanja. Hodanje i trčanje pripadaju biotičkim motoričkim znanjima koja djeci omogućavaju uspješno savladavanje prostora. Navedena biotička motorička znanja pozitivno utječu na sve organe a posebice na organe krvožilnog i dišnog sustava te na razvoj mišića. Postoje mnogobrojni sadržaji kojima djeca mogu razvijati navedena biotička motorička znanja. Izbor sadržaja mora ovisiti o dobi djeteta kao i o uvjetima rada i slično (Pejčić, Trajkovski, 2018). Postoje različite kineziološke pokretne igre ovisno o dobi djece. Razlikujemo pokretne igre za djecu mlađe dobne skupine, srednje i starije dobne skupine. Igre za svaku dobnu skupinu imaju svoje određene specifičnosti i karakteristike ovisno o osobinama i dobi djece (Ivanković, 1973). Pokretne igre za djecu vrtićke dobi dijelimo na one koje su vezane za temu iz djetetova života i na one bez teme. Ovisno o tome da li je tema igre iz djetetova života ili nije ovisi kako će se završiti priprema. Poticaji za igru mogu biti raznoliki od pjesmica, slika, maketa.

1. METODIČKI POSTUPCI PRI IZVOĐENJU IGARA KOD DJECE VRTIČKE DOBI

Okupljanje djece

Prilikom okupljanja djece odgajateljica često nailazi na različite teškoće, osobito ljeti kada su djeca veoma zaigrana te često ostavljaju igru i prkose. Odgajateljica u tom slučaju samo autoritativnim postupkom može okupiti djecu. Okupljanja treba organizirati npr. nekom zanimljivom igračkom, šarenom loptom ili raznobojnom zastavicom. Na taj način djeca će se pridružiti igri te će biti zainteresirani za igru (Ivanković, 1973).

Objašnjenje igre

Objašnjenje igre mora biti kratko i jasno. Odgajateljica mora unaprijed utvrditi riječi kojima će objasniti igru. Pravila igre trebaju biti primjerena dobnim skupina djece. Veoma je bitno da odgajateljica zainteresira djecu za igru jer jedino tako će shvatiti kako bez pravilnog izvršavanja pravila nema dobre igre (Ivanković, 1973).

Tijek igre

Iznimno je bitno da odgajateljica u igri podijeli uloge djeci pomoću brojalice, na taj način može odabrati prvog igrača. Također bitno je da glavnu ulogu dobiju stidljiva i povučena djeca. Glavna uloga na takvu djecu pozitivno utječe. Rad s takvom djecom je izrazito zahtjevan te iziskuje mnogo razumijevanja i ustrajnosti. Povučenoj djeci odgajateljica daje manji zadatak te djeca dobivaju glavnu ulogu u skupini u kojoj se najviše igraju (Ivanković, 1973).

Završetak igre

Pokretnu igru potrebno je ponoviti nekoliko puta. Potrebno je ponoviti ovisno o dužini i karakteru igre tri, četiri puta. Trajanje igre može biti 6-8 minuta. Igru možemo završiti tako da prebrojimo uhvaćene zečeve i pohvalimo lovca koji je uhvatio sve zečeve (Ivanković, 1973)

Priprema odgajatelja za izvođenje igre

Priprema odgajatelja obuhvaća promatranje svoje skupine na temelju čega odgajateljica odabire najprikladniju igru koja će kod djeteta razviti osnovni pokret koji nedostaje u toj skupini. Veoma je bitno da igra odgovara psihofizičkim osobinama djece te ne smije biti preteška niti prelagana. Odgajateljica može ponuditi djeci pomagala u igri ali ona ne smiju smetati djeci u izvođenju igre. U nekim igrama djeca se mogu maskirati kao u igri „ovčice“ u kojoj dijete koje je pastir dobije pastirsku torbu, štap i kapu. Također iznimno je bitno da odgajateljica nauči tekst i pravila igre jer na taj način u djeci može pobuditi interes za igru. Bitno je da odgajateljica razmisli kako će okupiti djecu, objasniti igru te kako će postupiti u toku igre. Djeca mogu također i ispričati neki svoj doživljaj, npr. ako su posjetili peradnjak. Npr. mogu ispričati što su vidjeli tamo i na temelju toga odgojiteljica može započeti igru. Odgajateljica reći: „Ja znam igru o kvočki i jastrebu, tko želi biti jastreb a tko kvočka?. Priprema mora biti živa i zanimljiva djeci kako bi ona bila motivirana za igru (Ivanković, 1973).

2. Kineziološke igre za djecu predškolske dobi

2.1. Kineziološke igre za djecu mlađe dobne skupine

Odlike djece mlađe vrtićke dobi

Fizički i psihički razvoj predškolskog djeteta je vrlo intenzivan. Njegov razvoj se treba pratiti svakodnevno te pokazuje mnogo specifičnih osobina. Trogodišnje se dijete vrlo brzo umori te često mijenja raspoloženje. Njegov hod je veoma specifičan, sitan te neujednačen. Njegova koljena su polusavijena te stopala nisu gipka. Također veoma je bitno spomenuti kako je koordinacija gibanja ruku i nogu veoma slaba. Stoga je iznimno bitno da odgajateljica sve navedene specifične osobine ima na umu prilikom planiranja sata tjelesnog vježbanja za mlađu dobnu skupinu. Djeca mlađe dobne skupine razvijaju osnovne pokrete kao što su: hodanje, trčanje, provlačenje, bacanje, puzanje. S obzirom da djeca mlađe dobne skupine nemaju razvijen osjećaj za mjeru te razvijenu pažnju i koordinaciju pojedinačnih gibanja najbliže su im pokretne igre. Neke od igri su pokretne igre te igre s motoričkim igračkama (Ivanković, 1973).

Primjerice, djeca u mlađoj dobnoj skupini, osobito nakon navršene 2. godine pokazuju intenzivno zanimanje za igre s loptom. Igre s loptama različitih veličina i tekstura kod djece može izazvati veliki interes i zabavu te potiče razvoj pokreta ruku i nogu. Također igre bacanja i hvatanja kod djece potiču razvoj koordinacije oka, ruke, spretnost kao i razvoj mišića (Lazar, 2007).

Postupno djeca mlađe dobne skupine mogu izvoditi i kompleksnije pokrete pa onda već mogu prijeći u srednju dobnu skupinu (Ivanković, 1973). Neke od pokretnih igri za djecu mlađe dobne skupine su: „Putujemo na selo“, „Mjehur“. Sve navedene igre pripadaju kategoriji igara hodanja. Djeca pomoću navedenih igara razvijaju odgovarajuće pokrete te učvršćuju već stečene predodžbe i proširuju svoja iskustva, razvijaju pažnju, upornost, samopouzdanje, brzinu. Pokretne igre traju 10-15 minuta a sadržaji su vrlo jednostavni. Igre Putujemo na selo, Mjehur, Idemo u planine preuzete su iz Ivanković (1973, str. 143-144).

● *Putujemo na selo*

Pravila igre su prilično jednostavna. Naime djeca trebaju zajahati nisku gredu koja je visine 15 cm te ona predstavlja lađu. Djeca veslaju rukama. Igru odgajateljica može s djecom odigrati tako da im kaže npr. „Djeco hajdemo veslati, smočite jednu ruku pa drugu ruku.“ Hajde da sagnete na drugu stranu i mašite rukom. Pogledajte djecu na drugoj strani, oni nas gledaju i pozdravljaju. Mahnite im. Veslajte još malo i uskoro ćemo stići. Stigli smo. Možemo svi zajedno izaći iz lađe ali moramo još malo hodati kako bi došli do sela. Most se nalazi u blizini, hajdemo ga prijeći. Djeca prelaze most koji je širine 20

cm. Dašcica širine 20 cm koja je položena na zemlju predstavlja most. Hajdemo djeco prijedemo most. Odlično, prešli smo most i stigli do tetke i sada joj možemo otpjevati pjesmicu o lastama.

- *Mjehur*

Djeca se trebaju uhvate za ruke i načine krug te zajedno hodajući u krugu govore:

„ Rasti mi, mjehure plavi,

Da postaneš balon pravi,

Ali pazi da ne pukneš

I na dječicu ne hukneš.“

„Djeca postupno sve više i više šire krug, a na riječ „hukneš“ sva djeca sjednu na pod“

- *Idemo u planine*

Pravila igre glase ovako: „Odgajateljica odabere dvoje najspretnije djece te im da konop. Jedno dijete uhvati konop za jedan kraj drugo dijete ga uhvati za drugi kraj. Sva ostala djeca uhvate se za konop među njima. Odgajateljica je na igralištu poredala kamenje visoko 10-15 cm na udaljenosti od dva velika koraka. Odgajateljica kaže djeci: Hajdemo djeco u planine, uhvatite se svi za konop da vam ne bi bilo teško penjati se. Djeca tako pođu hodati. Prvo dijete vodi drugu djecu po sredini igrališta gdje je poredano kamenje i djeca držeći se za konop prekoračuju preko kamenja. Stigli smo na vrh planine. Tamo lete velike ptice. Spustite konop na zemlju i postanite one velike ptice. Letimo, letimo!. Djeca trče po igralištu i mašu rukama. A sada se vratimo kući. Uхватite se opet za konop i vratimo se. Djeca jednaput običu ogradu“

- *Jež*

Djeca se drže za ruke, hodaju u krug i govore:

„ Boc, boc iglicama

Ne diraj ga ručicama

Bode, bode jež

Bit će suza, bjež.“

U sredini kruga sjedi odgajateljica. Ona glumi ježa koji spava. Na riječ „bjež“ sva djeca se moraju razbježati a odgajateljica trči za njima. Zatim ponovo sjedne u krug te spava. Zatim se sva djeca okupe oko ježa i igra se ponavlja (Ivanković, 1973).

- *Vlak*

Odgajateljica na pod kredom nacrtat tračnice. Zatim preko tračnica postavi dva - tri visoka stola koji predstavljaju tunele. Nakon toga odgajateljica odabere dvoje djece koji su skretničari. „Jedan skretničar ima crvenu boju i bijelu zastavicu a drugi zelenu i bijelu. Kada skretničar digne zelenu zastavicu vlak kreće dalje, a kada digne crvenu vlak se mora zaustaviti“. Kada digne bijelu zastavicu vlak se vraća natraške. Zatim odgajateljica odabere koje će dijete biti lokomotiva. „Lokomotiva zapišti i vlak kreće, polako pa sve brže. Kada naiđe na tunel usporava brzinu. Vlakovođa mora paziti na zastavice koje dižu skretničari. Igra se nekoliko puta ponavlja s drugim skretničarima i drugim vlakovođom “ (Ivanković, 1973).

3.2 Kineziološke igre za djecu srednje dobne skupine

Odlike djece srednje vrtićke dobi

Djeca srednje dobne skupine mogu se bez pomoćnih sredstava svrstati u vrstu i kolonu. Primjerice, Ana je lokomotiva a ostala djeca neka budu vagoni.“ Djeca u srednoj dobnoj skupini ne mogu se lako svrstati u dugačke kolone. Stoga ih možemo svrstati u manje skupine najviše po sedmero djece (Ivanković, 1973).

Neke od igri za srednju dobnu skupinu su : Plot, Krug, Kavez, Mačka i miš, Naokolo. Igre su preuzete iz Ivanković (1973, str. 153 – 159).

- *Naokolo*

Primjerice za igru naokolo, djeca stoje u krugu. Jedno dijete trči izvan kola udari drugo dijete te kaže :„ Bježi od mene “. Dijete koje je udareno mora trčati u protivnom smjeru a njegovo mjesto ostaje prazno. Dijete koje stigne do praznog mjesta zauzme ga. Koje dijete stigne prvo stigne do praznog mjesta zauzme ga, a dijete koje nema svoje mjesto nastavlja dalje igru.

- *Kavez*

Djeca stanu u krug te svako dijete dobije ime jedne ptice. „Njihov gazda stoji u sredini kruga“. Gazda imenuje pojedine ptice, a djeca imaju zadatak da mu se javljaju „svojim glasom“.

Primjerice, kukavica kukanjem, „kuku“, zeba, „pijuk“. „Kada njihov gazda spomene ime jastreba svi se igrači razbježe vičući glasom ptice koju predstavljaju. Jastreb ih hvata. Koga uhvati, taj postaje jastreb i prestaje vikati. Igra traje sve dok sva djeca ne postanu jastrebovi“.

- *Mačka i miš*

Odgajateljica djecu rasporedi u krug. Djeca se drže za ruke s licem okrenutim u sredini. Jedan je igrač miš i pravilo je da on mora stajati u sredini kruga. Mačka mora stajati izvan kruga. Na znak odgajatelja mačka počinje hvatati miša. Zadatak je da mačka uhvati miša tako da pokuša probiti krug djece, dok igrači nastoje da je zadrže. Miš pažljivo prati kretanje mačke te ako je zapazio da je mačka probila krug bježi što dalje od nje. Igrači mogu otežati mački i mišu ulazak i izlazak u krug. Ukoliko mačka uhvati miša mijenjaju se uloge (Koritnik, 1978).

„Lastavice“

Djeca su raspoređena na nekoliko klupa tako da svako dijete ima dovoljno prostora. Djeca predstavljaju lastavice a klupa predstavlja granu. Odgajateljica se nalazi ispred djece i zadaje zadatke koje će djeca izvršavati na klupi, npr. koraci u lijevu i desnu stranu. Cilj je igre održati ravnotežu, odnosno ne pasti s grane (Neljak, 2009).

- *„Ptičice“*

Djecu podijelimo u dvije skupine koje predstavljaju jato te se svako jato nalazi na svojoj crti. Na povik odgajateljice ptice slobodno trče u jatu po prostoru a na odgajateljčinu ptice na žice svako jato mora doletjeti na svoje mjesto i poredati se. Pobjedilo je ono jato koje se prvo ispravno poredalo na žici (Neljak, 2009).

- *Tko će prije stići do konopa?*

Konop je postavljen na podu. Na jednom kraju kolone stoji grupa A a na drugom kraju kolone grupa B. Na znak odgajateljice djeca trebaju promijeniti mjesta. Početni stav djece može biti: skakanje, sjedenje, ležanje (Neljak, 2009).

- *„Palica koja putuje“*

Djeca su raspoređene u kolone. Prva dva u koloni drže palicu preko koje moraju skočiti ostali igrači iz ekipe. Kada se izredaju svi igrači palica putuje na početak kolone do sljedeća prva dva igrača i zadatak se ponavlja. Pobjednik je ona kolona koja to što brže učini (Neljak, 2009).

- *Bacanje lopte*

Djeca formiraju krug a jedno dijete ima zadatak naizmjenično dobacivati loptu od jednog do drugog djeteta. Dijete koje uhvati loptu mora ju vratiti onom u krugu. Tempo dodavanja lopte se postepeno povećava a dijete koje ne uhvati loptu ispada iz igre. Pobjednik je dijete koje najuspješnije i najbrže hvata loptu (Neljak, 2009).

- *Mijenjanje mjesta*

Na linijama udaljenim deset metara djeca stoje u vrsti. Na znak odgajateljice djeca trče na suprotnu stranu tako što se probijaju među igračima suprotne ekipe. Kada cijela grupa prijeđe na drugu stranu obavljen je zadatak. Grupa koja brže izvrši zadatak je pobjednik (Neljak, 2009).

- *„Beremo grožđe“*

Jedno dijete je gazda a ostala djeca izvode pokrete kao da beru grožđe i pjevaju : „Berem, berem grožđe dok gazda ne dođe, a kada gazda dođe obrano je grožđe. Na zadnju riječ sva se djeca razbježe a gazda ih mora uloviti. Dijete koje je ulovljeno postaje gazda i igra se ponavlja (Duran, 1995).

- *„Zečiči“*

Djeca stoje u krugu i oni predstavljaju zečeve. U sredini kruga stoji voditelj „mrkva“. Na njegov znak zečevi moraju pojuriti prema hrani. Tko prvi uspije dobije nagradu (Neljak, 2009).

- *„Prepreke“*

Po dvorani odgajateljica postavi različite prepreke kao što su: švedska klupa, mala greda, mali švedski sanduk koje djeca svladavaju na različite načine a da pri tome održe ravnotežu (Neljak, 2009).

- *Plesanje oko stolica“*

Djeca slobodno plešu uz glazbu. Na sredini dvorane su poredane stolice u krug ali jedna manje od broja prisutnih plesača. Zadatak je da plesač na prestanak glazbe sjedne na jednu od stolica. Jedno dijete ostaje stajati i on ispada iz igre te se potom sklanja jedna stolica. I tako redom. Igra se nastavlja sve dok u dvorani ne ostanu dvoje plesača i jedna stolica. Pobjednik je dijete koje uspije na nju sjesti (Neljak, 2009).

- *Trgovac*

Sva djeca stanu u krug. U sredini kruga stoji jedno dijete a ono predstavlja trgovca. Zadatak igre je da trgovac pride jednom djetetu te digne njegovu lijevu ruku i upita: „Koliko stoji ovaj konj“?

Upitani odgovori: „Tisuću dinara i pruži desnu ruku za sporazum“.

Trgovac mu kao znak da pristaje pljesne desnom rukom o dlan te je tako pogodba svršena. Trgovac i dijete trče oko kruga te jedan desno a drugi lijevo. Tko od njih prije stigne pobjednik je te zauzima prazno mjesto u krugu. Onaj tko ostane postaje trgovac te se igra nastavlja (Ivanković, 1973).

- *Dan i noć*

Djeca su podijeljena u dvije vrste i okrenuta su jedni prema drugima. Jedna skupina predstavlja dan a druga skupina noć. Iza svake vrste šest metara je povučena crta. Odgajateljica ima daščicu koja je na jednoj strani bijela a na drugoj crna. Ako digne daščicu sa bijelom stranom onda mora „dan“ trčati do crte, a noć hvata. Djeca mogu hvatati samo do crte. Čim djeca prijeđu crtu nitko ih ne smije više hvatati. Onaj tko je uhvaćen prelazi na stranu onoga koji ga je uhvatio.

„Obje se vrste vrate ponovo u sredinu te odgajateljica opet baca daščicu. Ako padne crna strana „noć“ mora trčati do crte, a dan hvata. Pobjednik je ona vrsta koja ima najviše igrača“ .

- *Tramvajčići*

Odgajateljica po igralištu razmjesti nekoliko stolaca. Na svaki stolac priveže zastavicu druge boje. Zastavice predstavljaju tramvajske tračnice. Kraj stolaca se nalaze dvoje-troje djece i čekaju tramvaj. Četvoro djece nose dva štapova koja su duga 1 m. Oni predstavljaju tramvaj koji ima zvončić. Na svakoj stanici dižu se štapovi. Jedni putnici izlaze, a drugi ulaze. Kako ne bi bilo predugog čekanja, djeca voze dva tramvaja, pa se djeca brzo izmjenjuju (Ivanković, 1973).

- *Ponosni vođa*

Navedenu igru djeca izvode u glazbu uz prisustvo odgajatelja. Odgajatelj raspoređuje djecu u krug.

Pravila igre glase ovako: Jedno dijete mora biti u sredini kruga te ono pjeva pjesmicu, a tekst pjesmice glasi ovako :

„Sjedi ježe u oranju, ježole, dragole, dragi brate moj
Pruži ježe prvu nogu, ježole dragole, dragi brate moj,
Pruži ježe drugu nogu, ježole, dragole, dragi brate moj,
Pruži ježe prvu ruku, ježole dragole, dragi brate moj

Pruži ježe drugu ruku ježole, dragole, dragi brate moj.“
Igra je preuzeta iz Einon (2004, str.40).

Kada izgovori prvu rečenicu mora prenijeti težinu s jedne na drugu nogu. Navedeni zadatak ponavljaju i ostala djeca koja su u krugu i pjevaju pjesmicu. Nakon toga pjevaju : „Pruži ježe drugu nogu, ježole, dragole, dragi brate moj.“ Kada izgovore rečenice moraju pružiti nogu prema sredini kruga pa ih povući k sebi. Svaki zadatak izvršavaju ovisno o tekstu u pjesmici.

(Einon, 2004).

- *Zanimljivi ples*

Djeca su raspoređena slobodno po prostoru. Odgajateljica djeci pusti glazbu te se oni mogu uz glazbu pokretati na razne načine. Skakukati kao žaba, hodati kao mačka, uvijati se kao zmija i slično. Mogu također hodati poput Egipćanina ako znaju kako. Svaki način je dobar i bitno je da se djeca pokreću na sve lude i neobične načine (Einon, 2004).

- *Trčanje u paru*

Sva djeca bježe a jedan par se drži za ruke i hvata ostalu djecu. Dijete koje uhvate mora im se pridružiti te i ono zajedno s njima hvatati ostalu djecu. Pravilo u igri je da samo djeca koja su na krajevima lanca mogu uhvatiti novog igrača. Ukoliko se djeca ne drže za ruku, hvatanje nije priznato. Djeca koja bježe mogu se provačiti kroz lanac ali ga ne smiju prekidati (Rašidagić, 2012).

- *Lisičina kućica*

U sredinu prostora postavljen je obruč koji predstavlja lisičinu kućicu. U sredini se nalazi lisica. Ostala djeca zadirkuju lisicu i skakaju na jednoj nozi. Zadatak je lisice da skaćući na jednoj nozi pokuša uhvatiti ostalu djecu. Dijete koje uhvati postaje lisica. Ukoliko lisica napusti svoju kućicu pet puta i ne uhvati nikoga napušta igru (Rašidagić, 2012).

- *Vuk i kozlići*

U sredini prostora nacrtan je pravokutnik koji se proteže od ruba do ruba prostora i dugačak je 4 metra. U sredini se nalazi vuk. S jedne i s druge strane se nalaze kozlići. Zadatak je kozlića da pretrče vučji prostor a da ne budu uhvaćeni (Rašidagić, 2012).

- *Hodanje i trčanje u svim varijantama*

Djeca su raspoređena slobodno po prostoru. Kada pustim glazbu na moj pljesak djeca mogu započeti igru. Zadatak je da djeca uz glazbu slobodno trče a kada zaustavim glazbu moraju izvršiti određeni zadatak. Primjerice, hodati i glasati se kao pas, puzati i glasati se kao krava, hodati i glasati se kao mačka, hodati i glasati se kao konj. Dijete koje bude pogrešno imitiralo određenu životinju ispada iz igre. Igra traje sve dok ne dobijemo pobjednika (Lazar, 2007).

- *Majmun u kavezu*

Odgajateljica nacta dva kruga jedan u drugom koji su promjera četiri i šest metara. U prvi krug će stati dijete koje će imati ulogu majmuna. Ostala djeca stoje u prostoru između dva kruga. Igrači moraju dotaknuti majmuna ali moraju paziti da ih on ne uhvati i ne povuče u krug u kojem se nalazi. Igrači koje je majmun uhvatio pretvaraju se u majmune. Igra traje sve dok ne ostane nijedan slobodan igrač (Velika knjiga igara, 2001).

- *Ribar i ribice*

Igra se odvija na igralištu. Naime, jedna polovica prostora predstavlja kopno, a druga polovica prostor mora. Ribari stoje na kopnu a ostali igrači su ribe i oni stoje u prostoru mora. Na znak odgajatelja ribari moraju uhvatiti ribu tako da se drže za ruke i zajedno trče ne ispuštajući ruke u pravcu mora. Zadatak je ribara da rukama obuhvate jednu ribu i da je odnesu na kopno. Ribari ponovo trče i hvataju novu ribu. Kada ribari uhvate dvije ribe, one onda postaju ribari te onda dva para riba hvata ribu. Igra se nastavlja sve dok u moru ne ostane samo jedna riba odnosno dvije koje postaju ribari (Koritnik, 1978).

- *Vesela lovica*

Odgajateljica brojalicom odabere dijete koje će hvatati svoje prijatelj. Na znak odgajatelja sva se djeca moraju razbježati a dijete koje hvata mora uhvatiti rukama svojeg prijatelja rukama i onda mu predaje svoju kapu. Ostala djeca ostaju bez kape. Sljedeći igrač s kapom podigne ju i mora reći: „Sada ja lovim“

i nastavlja igru, a onaj tko je prvi igrač nastoji se uključiti ponovo u igru te bježi i nastoji izbjeći hvatanje kao i ostali igrači (Koritnik, 1978).

- *Pronađi cvijet*

Sva djeca mogu slobodno trčati po igralištu na kojem su postavljeni cvjetovi od kartona i zalijepljeni na tlo. Na povik odgajatelja : „Pronađi cvijet.“ sva djeca moraju stati na cvijet onaj koji zadnji pronade cvijet i zadnji stane na njega je izgubio. Igra se sve dok u igri ne ostane jedan igrač koji će ujedno biti i pobjednik.

- *Zanimljivi kipovi*

Odgajateljica podijeli djecu u dvije grupe. Jedna grupa ima kapu a druga djeca nemaju kapu. Na znak odgajatelja djeca koja imaju kape moraju hvatati djecu koja nemaju kapu tako da ih pokušaju udariti rukom po ramenu. Uspije li igrač uhvatiti dijete koje nema kapu onda to dijete ostane ukočen kao kip te se on ne smije pomicati s mjesta. Naime, igrači koji nemaju kape imaju pravo osloboditi svog suigrača tako što ga udare u rame i kažu : „Sad si slobodan.“ Pobjednik je onaj koji uspije osloboditi što više kipova (Koritnik, 1978).

- *Tko je ostao bez štapića?*

Djeca su raspoređena u krugu kojeg je nacrtala odgajateljica. Zadatak je da oni trče izvan kruga, poskakuju, hodaju kao roda, puzaju kao zmija i slično. U sredini velikog kruga odgajateljica je nacrtala manji krug i u njega stavila štapiće i to po broju jedan manje od broja igrača. Na povik odgajateljice svako dijete nastoji potrčati prema središtu kruga i uzeti jedan štapić. Onaj tko ostane bez štapića ispada iz igre. Igra se nastavlja sve dok ne ostanu dva igrača u igri te se oni natječu za hvatanje jednog štapića (Koritnik, 1978).

- *Uhvaćen*

Odgajateljica brojalicom odabere dijete koje će hvatati drugu djecu. Dijete koje hvata drugu djecu nastoj uhvatiti bilo kojeg igrača udarivši ga rukom po ramenu. Kada ga uhvati poviče : „Uhvaćen“! i sjedne

na zemlju a nastavlja hvatati igrač koji je udaren i taj čim je uhvatio nekog igrača sjedne na zemlju. Igra se nastavlja dok na igralištu ostane stojeći samo jedan igrač (Koritnik, 1978).

- *Lisica i zec*

Svako dijete zauzme jedan krug i stane u sredini kruga ili sjedi u krugu. Dvoje djece nemaju svoj krug i moraju stajati između krugova. Jedno dijete od njih predstavlja lisicu a drugo zeca. Na povik odgajatelja lisica mora uhvatiti zeca. Ukoliko lisica uhvati zeca on može stati u bilo koji krug u kojem stoji neki igrač. Dolaskom u krug, zec je istjerao igrača koji je dotada bio u krugu i zatim lisica hvata novog zeca. Lisica kada ne uspije uhvatiti zeca tada odgajatelj bira novu lisicu (Koritnik, 1978).

- *Hvatanje medvjeda*

Odgajateljica podijeli djecu u dvije grupe po 10 u svakoj grupi. Jedna grupa predstavlja medvjede a druga lovce. Na jednoj strani nalazi se šuma a na drugoj strani lovci. Odgajatelj na znak zviždaljkom djeci pokazuje da je vrijeme za lov. Psi moraju uhvatiti medvjede i kada ih uhvate moraju ih čvrsto držati te im skidati traku ili kapu ovisno što nose. Medvjed koji je uhvaćen postaje pas. Igra se sve dok ne ostane samo jedan medvjed kojega proglase pobjednikom (Koritnik, 1978).

- *Lisica i koke*

U sredini igrališta nalazi se lisica. Odgajateljica podijeli djecu u dvije grupe po 10. Jedna grupa predstavlja lisice a druga grupa koke. Cilj igre je da lisice uhvati koke. Naime koke imaju svoje pomoćnike, lovce koji ih čuvaju. Igra se nastavlja sve dok ne ostane samo jedna koka (Koritnik, 1978).

- *Plesanje*

Odgajateljica djeci pusti glazbu. Naime, uz glazbu djeca moraju pratiti odgajateljeve znakove, kao npr. brzi rad nogama, samo dodirivanje linija u dvorani, plesanje samo na petama, plesanje samo na vrhovima prstiju, smiješno plesanje i slično (Dienstman, 2015)

3.3 Igre za djecu starije dobne skupine

Djeca se u starijoj dobnoj skupini mogu svrstavati u različite formacije i poštovati određene smjerove kretanja, a izricanje zapovjedi djeci predškolske dobi ima mnoge specifičnosti i one se izriču tonom običnog govora (Ivanković, 1973). Neke igre za djecu starije dobne skupine su : Neka bije, Lov na loptu, lov na zečeve, tjeranje lije, toranj, kapetan. Navedene igre pripadaju u kategoriju gađanja. Za navedene igre potrebni su sklad rada mišića i sposobnost odoka procijeniti udaljenost i točno izbacivati. Veoma je bitno da li djeca bacaju iz desne ili lijeve ruke te je velika razlika između bacanja djevojčica i dječaka. Starija djeca mogu gađati u cilj desnom i lijevom rukom iz udaljenosti 4-8 metara (Ivanković, 1973).

- *Lov na medvjede*

Djeca su podijeljena u dvije jednako jake skupine. Jedna skupina predstavlja medvjede a druga skupina pse. Zatim djeca izabiru lovca i igra počinje. Jedna strana predstavlja šumu i u njoj su medvjedi, a na drugoj strani su igrališta i psi s lovcem. Kada odgajateljica zazviždi počinje lov. Zadatak psa je da trče za medvjedima koji rade raspoznavanja imaju crveni povež oko desne ruke. Ako medvjed bude ulovljen psi ga čvrsto drže dok ne dođe lovac da ga udari štapićem. Uhvaćeni medvjed mora skinuti crveni povež i postati pas. Igra traje sve dok ne ostane samo jedan medvjed kojega proglašuje pobjednikom koji je u idućoj igri lovac (Ivanković, 1973).

- *Zec u kupusu*

Kupusi su zasađeni po cijelom igralištu. Četvero djece uhvate se za ruke te načine krug. Djeca predstavljaju glavice kupusa. S obzirom na broj djece razvrstavaju se glavice kupusa po igralištu. Što se nalazi više glavica kupusa to je igra življa. Po jedan zec sjedi u malom krugu. Lisica progoni zeca izvan krugova. Zecu je cilj da se spasi u kupusu a zecu koji je u kupusu nastoji spasiti progonjenog zeca. Zec koji je u kupusu skoči iz kupusa te prepusti mjesto progonjenom zecu. Pritom mora paziti da prerano ne iskoči da prije njega ne bi stigla lisica u kupus Iz igre ispadnu one glavice kupusa u koje se lisica uvukla i one iz kojih je zec prerano iskočio". Igra se nastavlja sve dok lisica ne ulovi sve zečeve. Nakon toga igra započinje iznova s drugimzečevima (Ivanković, 1973).

- *Lisica u kokošinjcu*

U kokošinjcu se nalazi koka koju predstavljaju tri spojena štapa. Djeca se podijele u skupine lisica i skupine lovaca. Zadatak lisica je da se šuljaju prema kokošinjcu kako bi uhvatile kokoš odnosno srušile štapove. Lovci trebaju izlaziti jedan za drugim kako bi obranili kokoš. Kada lovac uhvati lisicu ona s lovcem postaje zarobljenik a ako lisica uhvati kokoš ako sruši tri spojena štapa onda lovac mora poći s lisicom i postaje zarobljenik. Pobjednik je skupina koja ima više zarobljenika (Ivanković, 1973).

- *Rezanje platna*

Odgajateljica odabere troje djece i oni predstavljaju škare. Ostala djeca predstavljaju platno i uhvate jedno drugo oko pasa i tako načine kolonu. Nastavljaju se škare tako da se ono troje djece uhvati za ruke. Dva zadnja dođu naprijed a srednji ostaju otraga tako da naprave šiljast kut. Zadatak škara je da trče za platnom te da odrezati kraj platna. Platno trči pred škarama. Ako škare uspiju odrezati odvojeni dio platna se pridruži škarama te one se tako i produžuju. Onaj koji je prvi i vodi platno njegov je zadatak da dotakne nekog igrača iz škara. Onaj koga dotakne taj mora prijeći na stranu platna. Igra se nastavlja sve dok škare ne odrežu cijelo platno ili dok ne ostane samo troje djece koje u novoj igri čine škare (Ivanković, 1973).

- *Čarobnjak*

Odgajateljica razbrojavanjem odredi koje će dijete biti čarobnjak. Dijete koje će biti čarobnjak drži u ruci rašljastu grančicu i njome nastoji dotaknuti neko dijete. Koga čarobnjak dotakne taj postane kip te se ne smije micati s mjesta. Oni igrači koji još nisu kipovi mogu spasiti kipove ako ih dotaknu. Zadatak čarobnjaka je da budno pazi da se kipovi ne oslobode. Igra traje sve dok sva djeca ne budu kipovi (Ivanković, 1973).

- *Lija i guske*

Odgajateljica razbrojavanjem odredi koje će dijete biti lija. Sva ostala djeca predstavljaju guske te načine krug oko lije. U krugu mora biti neparan broj djece.

Djeca hodaju u kolu i pjevaju:

„ Lijo, prijio, gdje si, gdje?“

Hajd` da vidiš guščice!“

Djeca pjevaju pjesmicu dva puta te se dvije i dvije gušćice brzo uhvate za ruke. Ono dijete koje ostane bez para progoni lisica. Postoji li opasnost da će gusku lija uloviti, guska se pridruži jednom paru gusaka a treća guska mora napustiti taj pat te sada nju lija progoni. Uhvati li lija gusku, ta guska postaje lisica a lisica guska (Ivanković, 1973).

- *Lijo, hajd iz rupe van*

Igralište je podijeljeno na dva dijela. Jedan dio predstavlja lisičju jazbinu a drugi dio zečje gnijezdo. Zadatak je zečića da izlaze iz gnijezda te da mame nekoliko puta lisicu:

„Lijo, lijo, hajde van. Na to lisica istrči iz svoje rupe i hvata zečeve. Zečića kojeg lisica uhvati mora odmah sjesti. Oni zečići koji su zaostali u gnijezdu i oni koji su se spasili sklanjajući se za vrijeme igre u gnijezdo, moraju ostati u gnijezdu i tek u sljedećoj igri mogu sudjelovati. Prijeđe li lisica granicu igrališta sva djeca je moraju tjerati da natrag u rupu te igra počinje iz početka. Ako lisica ne uhvati niti jednog zečića, oni je udaraju rupčićem po leđima i tjeraju u rupu. Lisica se predaje tako da dignu i ruke i noge u zrak. Zatim se odabire druga lisica i igra počinje iz početka. Nakon toga se mogu igrati i zečići koje je lisica uhvatila tokom igre (Ivanković, 1973).

- *Baloni*

Djeca su raspoređena u parove na suprotnim linijama te dodaju balon jedan drugome preko linije. Igrač mora uhvatiti balon od svog para, ukoliko ga ne uhvati ispada iz igre (Dienstman, 2015).

- *Uhvati loptu*

Djeca su raspoređena u krug i svako dobije svoju loptu. Na znak odgajatelja svako dijete treba baciti loptu iznad glave i pokušati je uhvatiti. Dijete koje ne uspije uhvatiti loptu ispada iz igre (Dienstman, 2015).

- *„Kipar“*

Jedno dijete je kipar ostala djeca ga prate. Naime, kipar pokazuje određene pokrete a zadatak je ostale djece da izvode pokrete koje im on pokazuje. Kada kipar završni svoje remek djelo, odgajateljica pomoću brojalice odabire sljedećeg kipara (Dienstman, 2015).

- *Kretanje uz glazbu*

Djeca uz glazbu plešu u parovima te oponašaju jedan drugoga. Dijete koje pogrešno oponaša svojeg para ispada iz igre (Goldberg, 2003).

- *Naopačke skrivanje*

Odgajateljica odabire brojalicom koje se dijete skriva. Ostala djeca pokrivaju oči rukama i broje do pet. Kada djeca završe s brojanjem igrači se razidu i traže dijete koje se sakrilo. Dijete koje ga pronade mora se sakriti zajedno s njime a da drugi igrači to ne primijete. Igra traje sve dok svi igrači ne nađu onoga koji se sakrio. Igrač koji je prvi našao dijete koje se sakrilo je sljedeći koji se skriva (Allue, 2001).

- *„Nagazi prijatelju rep“*

Igra je predviđena za djecu od 5 godina. Svako dijete dobije konopac i odgajateljica mu ga postavi za hlače kao da mu je rep. Konopac je duljine petnaest centimetara. Na odgajateljev znak svi igrači počinju trčati a da pritom ne nagaze rep suigrača te istovremeno moraju paziti da nitko ne nagazi njihove repove. Onaj igrač koji izgubi svoj rep ispada iz igre i povlači se. Igrač koji uspije sačuvati svoj rep je pobjednik igre (Allue, 2001).

- *„Sjene“*

Jedno dijete će gaziti sjene a ostala djeca moraju pobjeći što dalje od njega. Dijete koje gazi sjene mora prestati loviti ako nagazi sjenu drugog igrača. Ostala djeca ga pokušavaju izbjeći trčeći, skačući i trčeći kako bi pomaknuli sjene. Ukoliko uspije nekome nagaziti sjenu, taj igrač sljedeći gazi sjene. Sada on slijedi ostalu djecu (Allue, 2001).

- *Bacanje obruča*

Djeca su raspoređena tako da stoje jedno iza drugoga. Odgajateljica postavi stolicu s nogama okrenutim prema gore koje je prethodno obojala kako bi bile vidljivije. Na udaljenosti dva metra od stolice odgajateljica nacrtu s koje će bacati mali obruč. Svako dijete dobije po dva obruča. Prvo dijete u koloni baca obruče i nastoji ih nanizati na noge stolice. Kada baci obruče preda ga sljedećem i zatim stane na kraj kolone (Allue, 2001).

- *„Pogodi limenku“*

Djeca stoje u koloni te su pred njih postavljene limenke u trokut tako što su postavljene prvo tri limenke, zatim na njih dvije, pa jedna na vrh. Na tlu se nalazi crta s koje djeca bacaju lopticu koja je udaljena tri metra od limenki. Prvo dijete dobije lopticu i njome gađa limenke. Ukoliko sruši jednu limenku dobije jedan bod a bod više ako sruši sve limenke odjednom. Zatim daje lopticu sljedećem a on odlazi na kraj kolone. Pobjednik je onaj koji pogodi najviše limenki (Allue, 2001).

- *Čudnovata školica*

Na podu odgajateljica nacrtala polja od jedan do sedam te svako polje označi brojkom. Djeca moraju skakati samo na jednoj nozi na označeno polje. Primjerice, dijete baci kamenčić na broj jedan i onda mora skočiti na jednoj nozi na navedeni broj. Tako se igra nastavlja i dijete mora skočiti na onaj broj na koji baci kamenčić (Allue, 2001).

- *Nošenje različitih predmeta*

Odgajateljica podijeli djecu različite predmete kao što su: vrećice, dugmad, plišane igračke, loptice. Zadatak je da djeca nose različite predmete na leđima, u rukama, ramenu i tako redom. Dijete kojem pri nošenju dijete ispadne taj ispada iz igre. Kretanje je popraćeno glazbom koja određuje ritam igre. Tempo kretanja određen je prema mogućnostima djece (Allue, 2001).

- *„Zbunjene žabe“*

Kredom se obilježi krug oko kojega stoje djeca koja predstavljaju žabe. Kada odgajateljica povikne :“ U baru“ sva djeca moraju skočiti u obilježeni krug a na riječ obalu djeca moraju iskočiti iz kruga. Odgajateljica ih može prevariti tako da kad su u bari vikne: „u baru ili kad su na obali vikne: „na obalu.“ Djeca koja ne prate igru pažljivo mogu pogriješiti. Dijete koje pogriješi ispada iz igre. Igra se sve dok ne ostane jedno dijete koje će biti pobjednik (Allue, 2001).

- *Lijo,lijo izlazi iz rupe*

Navedena igra je namijenjena za djecu starije dobne skupine. Odgajateljica u sredinu dvorane postavi mali plastični obruč u kojem se nalazi velika lopta. Sva djeca u ruci imaju gimnastičku palicu. Kućice igrača predstavljaju kružići koji su udaljeni od plastičnog obruča. Za jednog igrača nedostaje kućica. Na samome početku igre lopta se nalazi u plastičnom obručiću. Kada odgajateljica da znak: „Lijo,lijo izlazi iz rupe, djeca istovremeno moraju izbaciti loptu iz obručića. Cilj je da se svako dijete uspije vratiti svojoj kućici te da svoju palicu uspije nasloniti u kružić. S obzirom da jedan kružić nedostaje jedan igrač neće imati svoju kućicu. Taj igrač koji ostane bez svoje kućice bit će gonič. Njegov je zadatak da pokuša vratiti loptu u obruč, a ostali igrači to moraju spriječiti guranjem lopte od obruča. Naime, dok igrači guraju loptu u obruč njihova kućica ostaje prazna. Za to vrijeme dijete koji je gonič pokušava svoju palicu staviti u nečiju kućicu. Onaj igrač koji ostane bez kućice postaje gonič. Zatim igra započinje ispočetka kada gonič utjera loptu u obruč (Ivanković,1988).

- *Konjići i kočijaši*

Igra je predviđena za djecu srednje i starije dobne skupine. Naime,jedno dijete mora sjesti na pod i prekrižiti noge „turskim sjedom“ te se držati za obruč dok drugo dijete mora stati ispred njega uhvatiti obruč i vući ga. Kočijaši moraju imati ispružene ruke i moraju biti nagnuti prema nazad dok konjici moraju imati također ispružene ruke ali se trebaju nagnuti prema naprijed (Ivanković,1988).

- *Istine*

U ovoj igri odgajateljica je voditelj te ona vodi glavnu riječ. Svi sudionici ove igre stanu tako da gledaju odgajateljicu. Voditelj igre kaže rečenicu u kojoj netko izvršava određenu radnju, npr. automehaničar, popravlja auto ili stolar, pili drvo. Zadatak je da igrači oponašaju navedenu radnju samo ako je radnja točna. „U suprotnom moraju ostati na miru. Voditelj igre izgovara sve složenije rečenice kako bi bilo teže znati jesu li istinite ili nisu. Igrač koji pogriješi izlazi iz grupe.“ (Allue, 2001).

- *Dan-noć*

„U navedenoj igri djeca na određeni znak,pokret,aplikaciju ili slično čučnu a na drugi znak ustaju.“

Kada odgajateljica kaže riječ dan djeca ustanu a kada kaže riječ noć moraju čučnuti. „Odgajatelj može pravilno izmjenjivati te riječi a istu riječ može ponoviti više puta kako bi zavarao djecu. Druga varijanta ove igre može se odigrati uz pomoć aplikacija. Djecu se rasporedi u dvije grupe. Jedna grupa dobiva bijele aplikacije a druga crne aplikacije. Onaj tko dobije bijeli kružić taj je dan a onaj tko dobije crni je

noć. Odgajatelj baca veliki krug. Ako padne na crno djeca koja imaju crni kružić-noć lovit će djecu koja imaju bijeli kružić –dan i obratno. Igra traje dok se ne ulove sva djeca.“ (Peteh, 2018).

- *Igra parova uz glazbu*

Djeca se uz glazbu kreću po sobi. Na prekid glazbe trebaju se brzo uhvatiti u par. „Druga je varijanta da djeca koja su u paru na prekid glazbe promijene svoj par. U igri sudjeluje i odgajatelj. On se kreće između djece i čeka svoj trenutak da nađe ili promijeni par. Kada ga ne nađe, premda se trudi djeci to pričinja zadovoljstvo i radost.“ (Peteh, 2018).

- *Tko je brži*

Igra je predviđena za djecu srednje i starije dobne skupine. U igri sudjeluje 14 igrača koji su raspoređeni u dvije kolone. Dvije jednake kolone predstavljaju jednu skupinu. Zadatak je da djeca prve skupine načine vrstu zatim kleknu i sjednu na pete. Zatim drže palicu s jednog kraja objema rukama ravno ispred sebe. Ostala djeca iz te skupine stanu u kolonu te preskaču raznožno te palice. Kada sva djeca preskoče palice onaj tko je vođa daje znak da se uloge moraju promijeniti (Ivanković,1988).

- *Štafetna igra s palicom*

Odgajateljica podijeli djecu u više kolona. Ispred svake kolone postavljeni su čunjići na udaljenosti od 10 metara. Na dogovoreni znak djeca trče do čunjića, oprčavaju ga i vraćaju se na začelje svoje kolone. „Pritom protrčavajući pored prvog prijatelja iz svoje kolone, dodirom ruku međusobno predaju svoju palicu.“ Pobjeđuje kolona čiji natjecatelji prvi izvrše zadatak (Neljak, i sur. (2008, str. 37)

- *Trčanje oko čunjića*

U ovoj igri odgajateljica djecu rasporedi u 3 kolone. Ispred svake kolone nalazi se 3 čunjića. Zadatak je da djeca trče okolo čunjića. U povratku trče ali ne zaobilaze čunjiće i daju pet onom tko je sljedeći i on nastavlja dalje igru. Pobjedila je ona kolona koja je bila najbrža.

- *Crvena kraljica*

Odgajateljica brojalicom odabere dijete koje će biti crvena kraljica. Zatim dijete koje je odabrano mora se udaljiti deset metara od igrača i okrenuti im leđa. Ostala djeca stoje u vrsti. Crvena kraljica mora izgovoriti : Jedan,dva,tri zatim se okrene prema igračima. Dok je ona izgovarala navedene riječi djeca su se mogla kretati ali kada se naglo okrene sva djeca moraju stajati mirno. Dijete koje ne stoji mirno mora se vratiti na početnu crtu. Cilj je ove igre da ostali igrači preuzmu ulogu Crvene kraljice (Duran, 1995, str. 208).

- *Zanimljiva brojatica*

Zadatak u ovoj igri je da jedno dijete mora brojati a ostala se djeca moraju sakriti. Dijete koje broji od 1 do 10 mora tijekom brojanja zatvoriti oči. Kada izgovori broj deset sva se djeca moraju sakriti i zatim može otvoriti oči te početi tražiti drugu djecu. Cilj je ove igre da pronađe što više djece. Kada pronađe svu djecu odabire se onaj tko će ponovo brojati.

4. Primjer sata TZK za djecu starije dobne skupine temeljenog na sadržajima motoričkih igara

TEME:

1. Naizmjenično trčanje, hodanje i skakanje
2. Bacanje različitih predmeta u daljinu i u visinu

STRUKTURA SATA:

1. **Uvodni dio:** igra „Ledena baba“
2. **Pripremni dio:** Opće pripremne vježbe bez pomagala
3. **Glavni dio sata:**
 - a) **Glavni "A" dio:** 1. Naizmjenično trčanje i hodanje
 2. Bacanje različitih predmeta u daljinu i u visinu
 - b) **Glavni "B" dio:** štafetna igra – „Brza školica“
4. **Završni dio:** Igra „Pogodi gdje je lopta“

CILJ SATA: podizanje opće sposobnosti organizma djece, usavršavanje tehnike trčanja i hodanja i tehnike bacanja različitih predmeta u daljinu, u visinu i preko prepreka

ZADACI:

1. **Antropološki:**
 - a) **Antropometrijske karakteristike:** stvaranje uvjeta za pravilan rast i razvoj s naglaskom na pravilno držanje tijela
 - b) **Motoričke sposobnosti:** Utjecaj na koordinaciju tijela, spretnost, brzinu i snagu tipa bacanja
 - c) **Funkcionalne sposobnosti:** regulacija i poticanje rada organskih sustava s naglaskom na krvožilni sustav i dišni sustav
2. **Obrazovni:** usvojiti i usavršiti motorička znanja naizmjeničnog hodanja i trčanja te bacanja predmeta u daljinu i u visinu
3. **Odgojni:** poticanje razvoja pozitivnih osobina, stvaranje navika vježbanja, poticanje međusobne suradnje i uvažavanja

Sredstva i pomagala: 6 obruča, loptice, čunjići, CD

Metode rada: metoda postavljanja i rješavanja motoričkih zadataka, metoda usmenog izlaganja, metoda demonstracije

Metodički organizacijski oblici rada: paralelno odjeljski oblik rada

Tip sata: Kombinirani tip sata

Trajanje sata: 35 min

Uvodni dio sata

Prilikom ulaska u dvoranu djeca se slažu u vrstu na crtu. Pozdravljam se s djecom, predstavim te nakon toga slijedi zajednički pozdrav. Nakon zajedničkog pozdrava slijedi igra „Ledena baba“. Odabirem pomoću brojalice dijete koje će biti ledena baba. Dijete koje je izabrano da bude ledena baba lovi po prostoru ostalu djecu i dijete koje dotakne se mora zalediti i ne smije se micati. Drugo dijete može odlediti zaleđenog prijatelja tako što će ga dotaknuti ali mora paziti da ga ne dotakne ledeni prijatelj. Cilj je da ledena baba zaledi svu djecu.

Pripremni dio sata

1. Sunožno – raznožni poskoci

Djeca stanu uspravno, stopala rašire u širini ramena, ruke ispružene uz tijelo, dlanovi okrenuti prema tijelu. Iz početne pozicije skaču uvis, noge u raznoženje i doskaču na poziciju. Istovremeno, dok izvode skok, rašire ruke do pozicije iznad glave i pljesnu. Zadatak se ponavlja 10 puta. Utjecaj vježbe: Jačanje velikih mišićnih skupina.

2. „Ptičice lete“

Djeca oponašaju pokrete ptice i oni su vrapčići. „Vrapčići imaju mala krila, oni brzo mašu krilima. A sada smo orlovi, oni imaju velika krila, oni lagano mašu krilima. Stav mirno. (Odručiti – pruručiti).“ Vježbu ponavljamo (10X) Utjecaj vježbe: jačanje mišića ruku i ramenog pojasa

3. Krov

Djeca načine krov iznad glave. Pogledaju je li krov dobar te nakon toga podignu ruke iznad glave. Pogledaju je li krov dobar te nakon toga spuste ruke (6X). Utjecaj: vježbom utječemo na mišiće vratnog dijela kralježnice i ramenog pojasa

4. Vjetar njiše grane

Djeca rašire noge i dignu ruke. Vjetar puše jako i njiše granama malo na jednu pa na drugu stranu Vježbu ponoviti 8X Utjecaj vježbe: Razgibavanje gornjeg dijela tijela a osobito razgibavanje bočnih trbušnih mišića

4. Beremo jabuke

Ruke su u priručnju, stav uspravni, na znak uzruče iznad glave imitirajući berbu jabuka. Na znak stavljaju jabuke u košaru (pretklon) . Vježbu ponoviti 6X. Utjecaj vježbe: gibljivost mišića trupa

5. Kruženje bokovima

Rasporedimo djecu u raskoračni stav te im kažemo da ruke stave na bok. Kruže kukovima u lijevu pa u desnu stranu miješajući tijesto. Vježbu ponavljamo 6X. Gibljivost mišića donjeg dijela kralježnice i zdjeličnog pojasa

6. „Buba se ljulja“

Djeca legnu na leđa, zgrče noge i koljena povuku na prsa te se ljuljaju na leđima. Utjecaj vježbe. gibljivost leđnih mišića

9. Superman

Djeca leže na podlozi na trbuhu, na znak dignu lijevu ruku i desnu nogu, pa zatim dignu desnu ruku i lijevu nogu. Tu vježbu ponavljaju 6X sa svakom stranom tijela. Utjecaj vježbe: jačanje mišića leđa

10. Poskoci u raznim smjerovima

Djeca skaču lijevo i desno zatim naprijed pa nazad, ruke aktivno u zamahu slijede rad nogu. Utjecaj vježbe: jačanje velikih mišićnih skupina

GLAVNI DIO SATA:

A dio sata:

1. Naizmjenično trčanje, hodanje i skakanje

Na znak odgajateljice djeca započnu slobodno trčati po dvorani. Dok djeca trče odgajateljica im pusti glazbu. Kada odgajateljica zaustavi glazbu djeca moraju izvršiti određene zadatke, npr skakutati kao žaba, hodati kao roda, skakati kao zec, hodati kao pas, puzati kao zmija, letjeti kao ptica. Potom ponovo pusti glazbu te djeca opet slobodno trče po dvorani.

2. Bacanje predmeta u daljinu i visinu

a) Djecu podijelim u 3 kolone. Svako dijete dobije po jednu lopticu. Na moj znak, prvi iz kolone bacaju lopticu u daljinu s obje ruke, trče po svoju lopticu i vraćaju se natrag u kolonu. Nakon što demonstriram zadatak djeca kreću s izvedbom.

b) Djeca su raspoređena slobodno po dvorani. Zadatak je da djeca na moj znak bace plišanu igračku u visinu i uhvate je. Zatim djeca bacaju igračku u visinu zatim pljesnu prije nego što je uhvate. Prvo demonstriram zadatke i nakon toga djeca kreću s izvedbom.

Glavni „B“ dio sata

Štafetna igra : „Brza školica ”

Djeca su postavljena u 3 kolone. Djeci na početku najavim, opišem i demonstriram zadatak. Postavljena je školica od 5 obruča i 1 čunjić. Zadatak je da djeca prođu „školicu", a nakon toga optrče oko čunjića, i u povratku daju pet onom tko je sljedeći te trče na kraj kolone. Prvo kreću prvi iz kolone prelaziti prepreke i u povratku daju pet sljedećem i zatim on nastavlja igru.

Kada utvrdim da su djeca razumjela zadatak kreću sa izvođenjem. Svaka kolona šest puta odradi štafetnu igru. Kolona koja je bila najbrža je pobijedila.

Završni dio sata

Igra „Pogodi gdje je loptica“

Sva djeca stanu u jedni vrstu. Odaberem jedno dijete te koje je okrenuto leđima ostalima i ono baca loptu. Igrač koji uhvati loptu skriva je iza sebe. Zadatak je djeteta koje je bacilo loptu da pogodi kod koga je lopta. Kada bacač pogodi kod koga je lopta, on je sljedeći bacač. Igra se ponavlja ovisno o preostalom vremenu za igru. Povučenoj djeci odgajateljica daje manji zadatak te djeca dobivaju glavnu ulogu u skupini u kojoj se najviše igraju (Ivanković, 1973).

Zaključak

Kineziološke igre izrazito su važne za djecu jer omogućuju djetetu da na što zabavniji i lakši način razvije grubu motoriku, koordinaciju, brzinu, spretnost. Također potiču djecu na pamćenje, razmišljanje i maštu. Stoga je iznimno bitno djeci omogućiti ugodno, sigurno i poticajno okruženje jer će jedino u takvom okruženju moći nesmetano provoditi kineziološke igre i lakše i brže usvajati motorička znanja i razvijati motoričke sposobnosti.

LITERATURA:

- Allue, Josep M. (2001), *Velika knjiga igara*, Zagreb, Profil International.
- Dienstmann, R. (2015), *Igre za motoričko učenje*, Zagreb, Gopal d.o.o.
- Duran, M. (1995), *Dijete i igra*, Jastrebarsko, „Naklada Slap.“
- Dječji vrtić Osijek (2018), *Dječja igra* <https://vrticiosijek.hr/djecja-igra/> ,pristupljeno, 8.09.2022.
- Findak, V. , Delija K. (2001). *Tjelesna i zdravstvena kultura u predškolskom odgoju*. Zagreb: EDIP d.o.o.
- Goldberg, S. (2003), *Razvojne igre za predškolsko dijete*, Donji Vukojevac, Ostvarenje d.o.o.
- Hrvatski školski sportski savez, *Igre*, Ministarstvo turizma i sporta, 2020., <https://skolski-sport.hr/index.php/uss/igre>, pristupljeno, 8.09.2022.
- Ivanković, A. (1973). *Fizički odgoj djece predškolske dobi*. Zagreb. Školska knjiga.
- Ivanković, A. (1982). *Tjelesne vježbe i igre u predškolskom odgoju*. Zagreb: Školska knjiga.
- Koritnik, M. (1978), *2000 igara*, Zagreb, Savez Društava „Naša djeca“
- Lazar, M. (2007). *Moć igre i igračke*. Đakovo: Tempo
- Lazar, M. (2007). *Igra i njezin utjecaj na tjelesni razvoj*. Đakovo:Tempo.
- Lupilu (2019), *Elementarne igre za djecu-razvoj motorike*. <https://lupilu.hr/djeca/igra-i-zabava/elementarne-igre-za-djecu-razvoj-motorike/>, pristupljeno, 8.09.2022.
- Neljak, B., Milić, M., Božinović Mađor, S., Delaš Kalinski, S.(2008). *Vježbajmo zajedno I*. Zagreb: Profil
- Pejčić, A., Trajkovski, B. (2018). *Što i kako vježbati s djecom u vrtiću i školi*. Rijeka: Učiteljski fakultet Sveučilišta u Rijeci.
- Peteh, M., (2018). *Radost igre i stvaranja*, Zagreb, Alinea.
- Rašidagić, F. (2012) *Elementarne igre u nastavi sporta i tjelesnog odgoja*. Fakultet sporta i tjelesnog odgoja Univerziteta u Sarajevu, Univerzitet u Sarajevu.

IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA

Izjavljujem da sam ja, Katja Bungić, završni rad izradila samostalno služeći se navedenim literaturama uz vodstvo mentora prof.dr.sc. Marija Lorger.