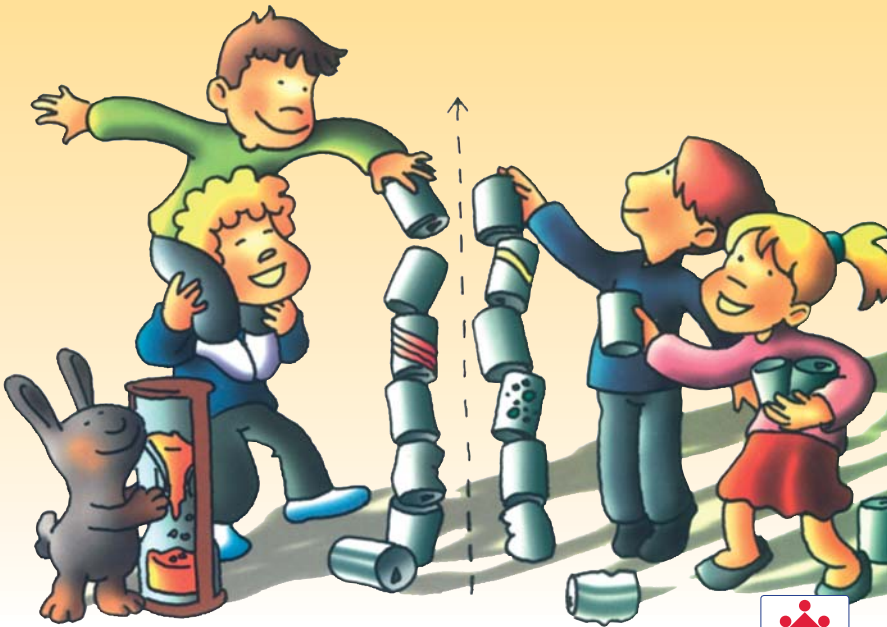
ELIO GIACONE

365 IGARA *za kuću i školu*

Vještina ruku • Stvaralačka domišljatost
Izražavanje • Fizičko oblikovanje • Korištenje svih
pet osjetila • Pamćenje • Logika i rasuđivanje



SALESIANA

BIBLIOTEKA »ISKUSTVA«

Knjiga 22

Naslov izvornika:
Elio Giacone, *365 giochi per casa e scuola*
© 2002 by Editrice Elledici, To

Nakladnik i copyright za hrvatsko izdanje
© 2013 by SALESIANA d.o.o.
Srebrnjak 101, Zagreb
E-pošta: salesiana@salesiana.hr
www.salesiana.hr

Za nakladnika: Rudi Paloš
Prijevod: Mato Balić
Ilustracije: Chiara Fruttero
Grafička oprema: Marijan Osman
Lektura: Vjeročka Ban
Tisak: »Denona« d.o.o., Zagreb

1 2 3 4 5 • 15 16 15 14 13
Tiskano u Hrvatskoj (srpanj 2013) Printed in Croatia (July 2013)

ELIO GIACONE

365 IGARA

za kuću i školu

Vještina ruku • Stvaralačka domišljatost
Izražavanje • Fizičko oblikovanje
Korištenje svih pet osjetila
Pamćenje • Logika i rasuđivanje

SALESIANA
ZAGREB, 2013.

IGRA STVARANJA PAROVA

Pomagala: *stara plahta i škare*

Igrači se nasumce podijele u dvije skupine i rasporede s obje strane velike plahte pune proreza koja je obješena tako da seže do poda. Na znak »Sad!« svaki igrač iz jedne od skupina provuče kroz jednu od rupa desnu ruku tako da se ona potpuno pokaže na drugoj strani plahte. Suigrači iz druge skupine čekaju s druge strane i hvataju jednu od tih ruku i tako se manje-više nasumce stvore parovi spremni za igru.

Uvod

»Uvijek gubi vrijeme igrajući se!« – stara je jadikovka roditelja, nastavnika, učitelja i podučavatelja svih vrsta. Ta je jadikovka doista već dio daleke prošlosti i čini se da ne postoji u obiteljskom i školskom govoru našega doba. Danas se, kao nikada dosad, može vidjeti zadovoljstvo odraslih kada promatraju dijete kako se igra.

Mnogo se toga promijenilo. Psiholozi, psihoanalitičari, psihopedagozi, psihoterapeuti, psihopedijatri i odgojitelji, pa i priručnici, enciklopedije, istraživanja, stručni časopisi i tv-emisije često uvjerljivo tvrde kako je igra važna za djecu i školarce.

IGRA I MAŠTA

Dakako, kao i sve druge čovjekove djelatnosti, igra se može promatrati s različitih gledišta. No, prva riječ koja nam pada na pamet kad govorimo o igri jest riječ mašta. Možda je igra proizvod mašte i njome se hrani. Područje na kojem se igra odvija, bila to zipka ili kuhinjski stol, nogometno igralište, dvorište ili vrt, neka je vrsta scene na kojoj dijete zamišlja svoj posebni svijet stvoren i viđen onako kako ono želi, svijet u kojem je dijete upravo ono što bi željelo biti.

Drugim riječima, moglo bi se reći da je mašta prvo poglavlje njegova ispitivanja stvarnosti.

Jedan veliki psihoanalitičar i teoretičar psihoanalize napisao je da za čovjeka ne bi bilo nikakve stvarnosti kad prije toga ne bi bilo mašte. Treba vjerovati tom znanstveniku. Reklo bi se kako sve to jasno proizlazi i iz nekih igara koje odrasli obično gledaju sumnjičavo, pa čak i s neodobravanjem. To su borbene igre, primjerice mačevanje kartonskim cijevima ili ravnalima, igra »žandara i lopova« i borbe slične naravi. Obično nema nikakva neprijateljstva u takvim igrama, nego su jednostavno maštovita i simbolička preslika svega što nam novine i televizija svakodnevno tovare na leđa. Dok za odrasloga vijesti i film, bio dokumentarni ili ne, odražavaju bolnu stvarnost kojoj se treba podložiti, za dijete su iste te slike projekcija stvarnosti koja se može promijeniti maštom. Srž mašte, koja se izražava u igri, slike su novoga čovjeka, stvorena od »humanijega« tkiva i opremljena »društvenijim« identitetom.

Kad bismo djetetu oduzeli tu »konstruktivnu«, odnosno inovativnu maštu koja podržava njegovu igru, ono bi vjerojatno preslabo napredovalo. Moglo bi primjerice naučiti postati bilo kakav »nadzornik« u službi društvenog, posve tehnološkog (ekonomskog) mehanizma lišena svakog oblika kulture.

Stoga su ovih 365 igara, po jedna za svaki dan, dragocjen dar za sve one koji žele pomoći djeci da rastu na skladan i uravnotežen način.

TUMAČENJE SLIČICA

Za dva igrača

Od tri do osam igrača

Od devet do petnaest igrača

Mnogo igrača

Da se ne biste dosađivali za kišnih dana

Da biste se zabavili na slavlju s prijateljima

Da biste nešto naučili

Za razonodu

Za razvoj socijalizacije

Igre za razvijanje vještine ruku

1 ŠTO VIŠI TORANJ

9-15

Pomagala: *mnogo praznih limenki*

U prethodno određenom vremenu svaka momčad treba nastojati sagraditi što viši toranj koristeći prazne limenke od pića. Da bi to učinili, igrači se ne smiju pomagati nikakvim osloncem (zidovima, ormarima, ku-

tijama i sl.), a ne smiju koristiti ni bilo kakve predmete za penjanje (stolce, klupice, stolove i sl.). Dopušteno je međutim da se penju jedni drugima na ramena. Pobjeđuje momčad koja napravi najviši toranj.

2 KLJUČ I BLAGO

Pomagala: *jedna kutija za cipele i mnogo kuglica*

Na pod oko kutije za cipele (brava) dvadeset se kuglica rasporedi ukrug pedalj daleko jedna od druge (»blago«). Dva koraka od toga »blaga« na tlu se obilježi crta, iza koje stanu, jedan za drugim, svi igrači, svaki s pet kuglica u ruci. Svaki igrač redom baci jednu od svojih kuglica, nastojeći da ona uđe u kutiju. Ako uspije, ode do kutije i kuglicu uzme, vraća se nazad iza crte i opet baca, nastojeći ovaj put pogoditi neku kuglicu na terenu za igru. Ako uspije, uzme tu kuglicu i osvaja sve već pogođene. Vraća se zatim iza crte, ponovno baca svoju kuglicu i tako dalje. Kada se dogodi pogreška (kuglica ne uđe u kutiju pri prvom bacanju ili od drugog bacanja nadalje ne pogodi ništa), igrač ostavlja svoju kuglicu ondje gdje se zaustavila i prepušta svoje mjesto suigraču koji je iza njega na redu. Kada i posljednji igrač pogriješi u nadmetanju, ponovno baca prvi i tako dalje. Ostane li s vremenom neki igrač bez kuglica, isključuje se. Kada u igri ostanu samo još tri igrača, pobjeđuje onaj koji ima više kuglica.

3 IGRA S GRAHOM

Pomagala: *četiri-pet papirnatih čaša, isto toliko žličica i vrećica suhoga graha*

Voditelj igre izabere četiri ili pet igrača, koji stanu u središte kruga što ga načine igrači te svaki dobije jednu papirnatu čašu i jednu žličicu. Suhi se grah raspe po podu unutar kruga i igra može početi. Na znak »Sad!« svaki igrač treba jednom rukom držati čašu na glavi i pomicati se po krugu tako da žličicom sabere što veći broj zrna graha, da bi ih zatim stavio u svoju čašu. Može se pomagati i nogama da bi skupio zrna graha i da bi ih stavio u žličicu, ali čašu uvijek mora držati čvrsto na glavi rukom kojom ne drži žličicu. Igra završava kada više nema zrna graha za sabiranje. Pobjeđuje igrač koji u svoju čašicu uspije sakupiti najveći broj zrna graha.

4 LIJEVOM RUKOM

Pomagala: *onoliko metar dugačkih komada konopca koliko ima momčadi*

Voditelj igre zauzla svaki komad konopca više puta, ne stežući odveć čvorove. Igrači, raspoređeni u momčadi po tri ili četiri, sjednu na pod tako da tvore male krugove i stave desnu ruku iza leđa. Svaka momčad dobije komad konopca i igra može početi. Igrači, koristeći samo lijevu ruku, trebaju razvezati sve čvorove koji su zapetljali komad konopca njihove momčadi. Ne smiju se pomagati ni zubima niti bilo kojim drugim dijelom tijela osim lijevom rukom. Pobjeđuje momčad koja prva pruži voditelju svoj komad konopca bez čvorova i zapletljaja.

5 NEMOGUĆI JUNAK

Pomagala: *stolac i zid*

Voditelj igre poziva igrače da svladaju barem jedan »ispit za nemogućega junaka«.
Prvi ispit sastoji se u tome da igrač stoji uspravno na jednoj nozi, držeći jednu stranu te noge uza zid. Drugi je ispit da dodirne vrh cipele a da ne pregiba koljena držeći potpetice cipela uza zid. Treći je ispit da se digne sa stolca držeći gornji dio tijela posve okomito na pod, a potpetice cipela uza zadnje noge stolca. Pobjeđuje igrač koji se najviše zabavi, jer je posve nemoguće pobijediti bilo u kojem od ovih ispita bez varanja.

6 NABACIVANJE NA ČAVAO

Pomagala: *drveni kvadrat, dvadeset čavala u obliku slova L, čekić i deset prstenova od različitih materijala i različitih veličina*

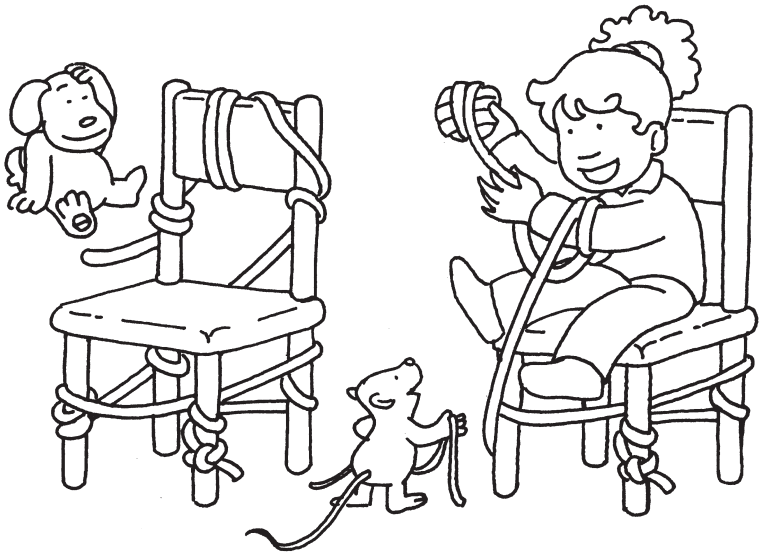
U veliki drveni kvadrat zabije se dvadeset čavala u obliku slova L. Kvadrat se objesi na zid, a pored svakog se čavla napiše broj od jedan do dvadeset. Igrači redom bacaju deset prstenova, nastojeći da se oni zakvače za kukicu nekog čavla te dobivaju onoliko bodova koliki je broj napisan pokraj čavla. Vrijednost svakom prstenu može se i povećati, s obzirom na njegovu veličinu (za veće prstenove manje bodova) i s obzirom na materijal od kojega je napravljen (za kruće materijale manje bodova). U tom slučaju, da bi se dobio broj bodova koje je bacač osvojio, treba vrijednost označenog prstena pomnožiti s vrijednošću čavla na kojem se zaustavio.

7 BAKA AMALIJA

3-8

Pomagala: *četiri stolca i četiri desetak metara dugačkih komada konopca*

Voditelj igre sveže svaki komad konopca za bilo koje mjesto na jednom od četiri stolca i zatim ga više puta provuče oko naslona i oko nogu, tamo-amo, praveći brojne zapletaje, ali ostavljajući sjedalo slobodnim. Svaki od četvorice igrača sjedne na stolac i igra može početi. Na znak »Sad!« svaki igrač treba uzeti kraj svoga konopca koji je ostao slobodan i malo-pomalo motati klupko, razvezujući konopac sa stolca a da se ne diže s njega. Tko ustane ili sruši stolac na kojem sjedi, isključuje se iz igre. Pobjeđuje igrač koji prvi smota svoje klupko, nakon što je razvezao i posljednji komadić konopca sa stolca.



8 JAJA MORSKE PTICE

Pomagala: *onoliko kvadratnih četiri-pet centimetara širokih listića papira koliko ima igrača pomnoženo s dva, četiri flomastera četiriju različitih boja, dvije žlice i jedan tanjur za svaku momčad*

Na svaki listić papira nacrta se broj jaja od jednoga do pet, pazeći da na kraju bude otprilike isti broj jaja svake korištene boje. Na istom listiću mogu biti jaja različitih boja. Nakon toga se listići presaviju na četvrtinu, zatvore spajalicom (tako da se ne vidi što je na njima) i razbacaju po sobi. Na jednom kraju sobe momčadi se svrstaju jedna pokraj druge, svaka sa svojim igračima poredanim jedan iza drugoga. Ispred svake momčadi na suprotni kraj sobe stavi se tanjur. Prvi igrač svake momčadi dobije dvije žlice i igra može početi. Na znak »Sad!« prvi igrač kreće, pokupi jedan listić služeći se jedino žlicama (ne pomažući se ni rukama niti bilo kojim drugim dijelom tijela), nosi ga u tanjur svoje momčadi, vraća se natrag, daje dvije žlice sljedećem suigraču, koji kreće i tako dalje. Kada i posljednji listić završi u jednom od tanjura, igra je završena. Svaka momčad otvara svoje listiće i gleda koliko na njima ima jaja (modrih kao nebo po kome ptica leti i kao morska voda u koju svaki čas zaranja). Pobjeđuje momčad koja je, zahvaljujući spretnosti svojih igrača i njihovoj sreći, uspjela skupiti najveći broj modrih jaja.

9 SKOČI, ŽABO!

Pomagala: *nekoliko metara konopca, veliki plakat, kutija flomastera u boji, dvanaest novčića/kovanica četiriju različitih vrijednosti (tri od pet lipa/centa, tri od deset, tri od pedeset i tri od jedne kune/jednog eura)*

Konopac se napne koji metar od poda. Na plakatu se nacrta velika meta s koncentričnim krugovima, tako da bodovi rastu od najvećega kruga prema najmanjemu. Plakat se položi na pod tri koraka od konopca i igra može početi. Prvi igrač dobije dvanaest novčića i, stojeći barem četiri koraka od konopca, baca ih jedan po jedan prema meti, tako da prelaze iznad konopca. Novčići koji prođu ispod konopca i oni koje završe izvan mete ne osvajaju bodove. Drugi novčići dobivaju onoliko bodova kolika je vrijednost prostora na kojem su se zaustavili, množeći s brojem jedan ako je novčić od pet lipa/centa, s dva ako je novčić od deset, s pet ako je od pedeset i s deset ako je od jedne kune/jednog eura. Kada prvi igrač baci dvanaest novčića i voditelj igre zbroji dobivene bodove različitih bacanja, ulazi u igru sljedeći igrač i tako dalje. Pobjeđuje igrač koji u dvanaest bacanja dobije najviše bodova.

10 FLIPER

Pomagala: *nekoliko centimetara debela ploča od polistirena/stiropora, isto tako velik komad kartona, nožić (skalpel), posudica ljepila, pisaljka kojom se može pisati po polistirenu i šest loptica za stolni nogomet*

Voditelj igre, služeći se nožićem, napravi desetak rupa promjera pet-šest centimetara tu i tamo na ploči od

stiropora, koju zatim nalijepi na komad kartona. Blizu svake rupe nasumce napiše broj od jedan do deset i fliper je spreman. Preostaje samo da ga se položi na pod dva koraka od crte za bacanje, s nečim ispod ploče da je drži lagano nagnutu, i igra može početi. Igrači, stojeći iza crte, redom bacaju šest loptica prema fliperu, nastojeći da one uđu (u letu ili kotrljajući se) u jednu od rupa. Loptice koje završe u jednoj od rupa ne donose samo bodove onomu koji ih je bacio prema vrijednosti broja pokraj njih, nego mu se i vraćaju da ih baci još jedanput. Pobjeđuje igrač koji sa šest loptica na raspolaganju završi igru s najviše bodova.

11 FOTOGRAFIJA

9-15

Pomagala: *nekoliko listova bijeloga papira, škare i nekoliko kutija flomastera u boji*

Ispred igrača postave se na pod da stoje uspravno petnaest-dvadeset likova od papira visokih dvadesetak centimetara. Svaki lik predstavlja neku osobu, životinju ili stvar, uvijek nešto različito. Likovi se poslažu jedan uz drugi, razmaknuti nekoliko centimetara i na sve većem razmaku od crte uz koju su svrstani igrači. Igrači redom bacaju svaki po pet teniskih loptica prema liku, najavljujući prije svakog bacanja koju osobu (ili životinju ili stvar...) kane gađati. Ako igrač u tome uspije, dobiva pogođeni lik, a ako ne ostaje praznih ruku. Nakon što su svi igrači odigrali svojih pet bacanja, voditelj igre ih podijeli u skupine po tri. Svaka skupina, koristeći dobivene likove i crtajući na velikom listu bijelog papira pozadinu na koju će ih osloniti, treba stvoriti »fotografsku« sliku. Pobjeđuje skupina koja,

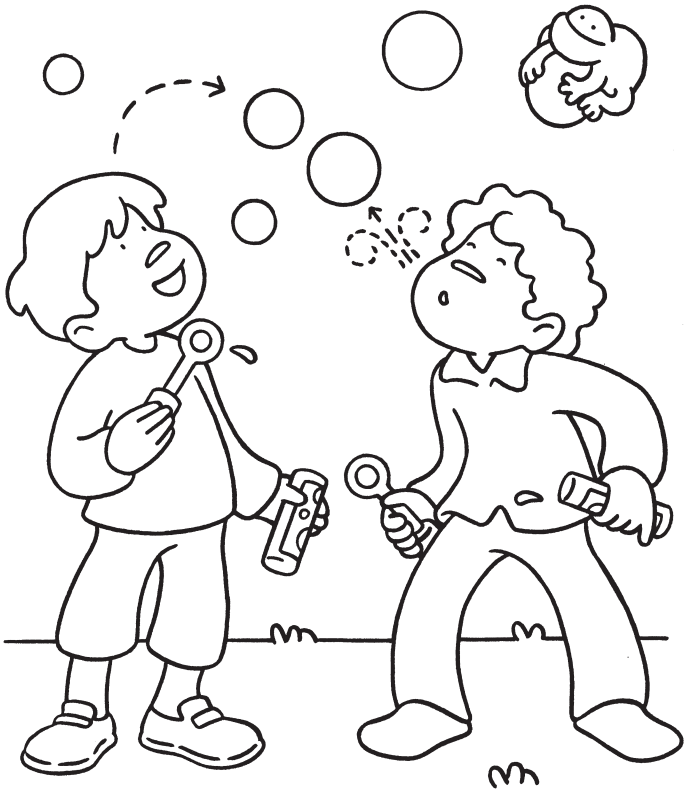
po nepristranom sudu voditelja igre, napravi najbolju »fotografiju«, zahvaljujući najprije gađanju, a zatim i kreativnosti svojih triju igrača.

12 VELIKI PLES MJEHURIĆA SAPUNICE

3-8

Pomagala: *bočica tekućine za pravljenje mjehurića od sapunice za igrače i jedna za voditelja igre*

Jedan po jedan igrači se zaustave tri koraka od voditelja igre, koji u razmaku od nekoliko sekundi otpuhne



desetak mjehurića sapunice. Čim je jedan mjehurić u zraku, igrač također napravi jedan mjehurić i pušući ga gura prema mjehuriću voditelja igre. Mjehurići se trebaju praviti barem tri koraka od voditelja igre, ali da bi ih mogli otpuhivati naprijed, igrači se smiju približiti voditelju igre. Kada igračev mjehurić pogodi voditeljev, igrač dobiva jedan bod. Ako ga pogodi a ovaj ne prsne (teško, ali nije nemoguće), dobije tri boda. Pobjeđuje igrač koji igru završi s najviše bodova.

13 MJEHURIĆ OD SAPUNICE I ZVIJER

Pomagala: *bočica tekućine za pravljenje mjehurića od sapunice, veća kutija, škare i pokoji flomaster u boji*

Na jednoj strani velike kutije nacrta se lice monstruma (zvijeri...), a iznutra se izbuše tri rupe: dvije manje za oči i jedna veća za usta. Na podu se povuče crta, tri koraka od stola na koji se postavi kutija. Prvi igrač dobije bočicu tekućine za pravljenje mjehurića od sapunice i igra može početi. Svaki igrač, redom, ima dvije minute da napravi mjehuriće od sapunice i pokuša ih otpuhati tako da završe u ustima monstruma. Mjehurići se uvijek moraju praviti iza crte označene na podu, ali da bi ih pušući odgurali naprijed, igrači se smiju približiti kutiji. Jedan bod se dobiva za svaki mjehurić koji završi u ustima monstruma, a jedan kazneni bod za svaki mjehurić koji završi u oku. Pobjeđuje igrač koji igru završi s najvećim brojem bodova (od dobivenih bodova oduzmu se kazneni).

14 MINI PING-PONG

Pomagala: *loptica i reket za stolni tenis*

Svaki igrač treba reketom odbijati lopticu da odskoči što više puta, a da ne padne na pod. Prvi igrač iz momčadi radi to stojeći na nogama, drugi na koljenima, treći sjedeći na podu prekriženih nogu, četvrti mijenjajući ruku kojom drži reket nakon svakog udarca, a peti stavljajući iza svakog udarca reket iza leđa.

15 GAĐANJE U KRUG

Pomagala: *velika kutija, nožić, nekoliko flomastera i nekoliko novčića/kovanica*

Na bočnu stranu velike kutije nacrta se pet olimpijskih krugova, a unutar svakoga od njih se napravi rupa promjera dvadesetak centimetara. Svaki igrač dobije tri kovanice. Igrači redom bacaju novčiće prema kutiji, nastojeći da oni uđu u neku od rupa. Konačni broj bodova momčadi jednak je zbroju kovanica koje su upale u kutiju, izuzimajući kovanice koje su prošle kroz onaj krug kroz koji ih je prošlo najviše i računajući dvostruko one koje su prošle kroz onaj krug kroz koji ih je prošlo najmanje.

16 MINI BACANJE KOPLJA

Pomagala: *nekoliko kutija čačkalica*

Svaki igrač treba poredati jednu za drugom pedeset čačkalica, tako da načine jedno jedino koplje dugačko barem dva metra. Svaka čačkalica treba dodirivati, barem vrhom, sljedeću. Pobjeđuje igrač koji prvi na pravo mjesto poslaže svoju pedesetu, posljednju čačkalicu.

17 UGASI SVIJEĆU!

Pomagala: *dva plutena čepa, dvije svijeće, jedna kutija žigica i nekoliko pedesetak centimetara dugačkih komada konopca*

Pluteni čepovi se dobro pričvrste na jedan kraj dvaju komada konopca, a njihov se drugi kraj priveže prvim dvama igračima iza leđa za pojas, tako da konopac visi kao rep. Svijeće se stave na pod, nekoliko metara jedna od druge i upale. Na znak »Sad!« svaki od dvojice igrača treba nastojati ugasiti svoju svijeću, služeći se plutenim čepom tako da njime maše iznad plamena. Konopac se, a pogotovo ne čep, ne smije dirati rukama. Voditelj igre mjeri vrijeme potrebno svakomu od njih dvojice da ugase svoju svijeću. Svijeće se zatim ponovno upale, konopci i čepovi predaju se dvojici suigrača i tako dalje. Pobjeđuje igrač kojemu treba najmanje vremena da ugasi svijeću.

18 SLIKANJE NOSOM

Pomagala: *papir za crtanje, papirnati tanjur za svakog igrača, zdjela, crni flomaster i posudica tempere u boji*

Služeći se flomasterom i zdjelom, voditelj igre nacrta krug na listu papira za svakog igrača. Listovi papira se stave na pod, tri koraka od svakoga postavi se tanjur, a na svaki tanjur izlije se malo tempere u boji i igra može početi. Na znak »Sad!« svaki igrač umoči nos u svoj tanjur s temperom i započinje bojiti (služeći se isključivo nosom) unutrašnjost kruga nacrtana na listu. Lijevu ruku drži stalno iza leđa i može se pomagati samo desnicom da bi čvrsto držao list papira i tanjur. Igrači

se stalno kreću od tanjura do lista papira i obrnuto, dok jedan igrač ne završi s bojenjem svoga kruga. Tada voditelj igre kaže »Stani!« i igra završava. Pobjeđuje ne igrač koji je prvi završio s bojenjem svoga kruga, nego onaj koji ga je do znaka »Stani!« obojio najbolje (ostavljajući ne samo najmanje bijelih prostora unutar kruga, nego i najmanje mrlja na ostatku lista papira).

19 JEDAN DRŽI PAPIR, A DRUGI REŽE

3-8

Pomagala: *škare, list papira za svaki par igrača i crni flomaster*

Voditelj igre nacrta na listu papira vrlo nepravilan geometrijski lik s puno stranica. Geometrijski likovi nacrtani na raznim listovima papira trebaju biti što više jednaki jedan drugomu. Svaki par igrača dobije crtež i

škare te igra može početi. Držeći lijevu ruku iza leđa i koristeći samo desnu, dvojica igrača od svakog para trebaju izrezati, najtočnije što mogu, geometrijski lik koji je voditelj igre nacrtao na njihov list papira. Jedan od igrača rukuje škarama, a drugi vrti list. Pobjeđuje par koji najtočnije izreže svoj crtež. Nije važno tko završi prvi: rad u žurbi a da sve bude dobro rijetko se događa!

20 BACANJE ZRNA GRAHA

Pomagala: *deset tanjura, deset čaša, vrećica graha, papir i olovka*

Tanjuri se postave na stol, u svaki se stavi čaša, a rasporede se tako da tvore trokut s osnovom prema igračima. Igrači redom bacaju dvadeset zrna graha stojeći barem tri koraka udaljeni od stola. Ako se zrno graha zaustavi u tanjuru, igrač dobiva jedan bod; ako se zaustavi u čaši, dobiva tri boda. Ali pazite: ako je u tanjuru ili čaši već neko drugo zrno graha, igrač ne dobiva nijedan bod. Osim dobra ciljanja, treba dakle imati dobro pamćenje da biste se sjetili gdje su završila ranije bačena zrna graha. Kada se promijeni igrač koji baca, naravno, tanjuri i čaše se isprazne. Pobjeđuje igrač koji igru završi s najvećim brojem bodova.

21 UDJENI KONAC U IGLU

Pomagala: *pet boca, pet jednakih igala i pet komada konca*

Pet igrača stane ukrug. Svaki od njih sjedne na jednu položenu bocu, a noge drži ispružene ispred sebe jednu iznad druge, tako da pod dodiruje samo jednom

petom. Svakom igraču dade se igla i komad konca te igra može početi. Na znak »Sad!« svaki igrač treba nastojati udjenuti konac u ušicu igle u najkraćem mogućem vremenu, te zauzeti ponovno svoj položaj svaki put kad izgubi ravnotežu.

22 RIBARI

Pomagala: *dugački štap, velik drveni prsten, malo konopca, petnaest praznih boca i isto toliko listića papira označenih brojevima od jedan nadalje*

Na komad konopca zavezana za dug štap pričvrsti se velik drveni prsten. Nakon toga se po podu bez posebna reda razmjesti petnaestak praznih boca s listićem oko grla na kojem je broj. Svaki igrač redom ima dvije minute da pokuša staviti prsten oko grla tih boca, rukujući štapom i stojeći iza prethodno označene crte na prostoru za igru. Isti igrač ne smije dvaput »uloviti« istu bocu. Da bi se izbjegla zbrka, dobro je maknuti listiće s grla boca koje su već »ulovljene«. Broj igračevih ostvarenih bodova proizlazi iz zbroja vrijednosti naznačenih na listićima boca koje je on »ulovio«. Pobjeđuje igrač koji ima najveći konačni broj bodova.

23 SKUPI PA RAZBACAJ

Pomagala: *dvije kutije čačkalica*

Momčadi se postave jedna pored druge na jedan kraj sobe, svaka sa svojim igračima koji su poredani jedan iza drugoga. Ispred svake momčadi, na drugom kraju sobe, nalazi se stolac i na njemu trideset čačkalica rasutih oko kutije u kojoj su prije bile. Prvi igrač iz sva-

ke momčadi kreće, prelazi preko sobe, dođe do stolca svoje momčadi i stavlja sve čačkalice u njihovu kutiju. Vraća se trkom natrag, zamjenjuje ga drugi igrač i tako redom. Zadaća je voditelja igre svaki put isprazniti kutije rasipajući ih iznova po stolcima. Pobjeđuje momčad iz koje se posljednji igrač prvi vrati nazad nakon što je vratio sve čačkalice u kutiju.

24 DOTAKNI I RAZVEŽI

Pomagala: *dva komada konopca*

Svi igrači se rasporede ukrug osim jednoga koji trči oko suigrača. U sredini kruga su dva komada konopca s dva slična čvora. Igrač koji trči dotakne po leđima jednoga suigrača. Obojica potrče u sredinu kruga, svaki uzme jedan komad konopca i razveže čvor. Nakon toga kreću od točke praznoga mjesta dodirnutoga igrača i prave čitav krug oko suigrača (prvi izađe u smjeru kazaljke na satu, a njegov protivnik u smjeru suprotnom od kazaljke na satu). Onaj koji se prvi vrati na prazno mjesto, zauzme ga, prisiljavajući tako protivnika da nastavi trčati oko kruga, da bi zatim dodirnuo suigrača i tako dalje. Zadaća je voditelja igre da svaki put ponovno zaveže dva čvora.

25 SRUŠI S ČEPA

Pomagala: *pluteni čep i dva novčića/kovanice*

Na pluteni čep položen na pod stavi se kovanica od pedeset lipa/centa. Igrači se svrstaju pet koraka od čepa i redom prema njemu bacaju kovanicu od jedne kune/jednoga eura, nastojeći ga pogoditi i srušiti ko-

vanicu koja je ondje na onu koja je bačena. Onaj koji u tome uspije dobiva dva boda, a jedan bod dobiva onaj koji sruši kovanicu od pedeset centa, ali ne na onu drugu. Pobjeđuje igrač koji prvi skupi deset bodova.

26 PADA JABUKA

9-15

Pomagala: *nekoliko ne odveć zrelih jabuka*

Dva igrača, u sredini kruga koji načine suigrači, stanu jedan prema drugomu i svojim čelima drže jabuku u ravnoteži. Na znak »Sad!« trebaju pokušati, krećući se u savršenom suglasju, spustiti jabuku a da je nikako ne diraju rukama, tako da na kraju bude stisnuta između njihovih dvaju desnih koljena. Ako jabuka padne na pod ili ako je dodirnu rukama, igrači mogu ponoviti igru otpočetka dva puta, a zatim se isključuju. Igra se ponavlja s različitim parovima, a pobjeđuju ona dva igrača koja najbrže uspiju postići cilj.

27 SAMOTNI RIBAR

Pomagala: *štap, komad konopca, magnet i nekoliko desetaka željeznih podložaka*

U krug promjera nekoliko metara raspe se po podu nekoliko desetaka željeznih podložaka. Igrači redom dobivaju »ribički štap« s magnetom umjesto udice i imaju minutu vremena da skupe što veći broj podložaka a da ne stupe u krug. Svaki put kada igrač upeca podložak, treba ga skinuti s magneta i staviti na pod blizu svojih nogu. Ne može se pecati više od jednog podloška u jednom pokušaju. Pobjeđuje igrač koji u minuti koja mu je na raspolaganju uspije »uloviti« najviše podložaka.

28 IGRA U PAROVIMA

Pomagala: *klupko konopca i škare*

Voditelj igre stavi na pod ispred svakog para igrača sedam dvadesetak centimetara dugačkih komadića konopca. Na znak »Sad!« dva igrača iz svakog para uhvate se za ruke i nastoje zavezati međusobno sedam komadića konopca, služeći se rukama koje su ostale slobodne (jednom desna i drugom lijeva). Na sredini igre (kada su napravili tri čvora i povezali međusobno četiri komadića konopca) dva igrača mijenjaju ruku: onaj koji je desnom pravio čvorove, sada koristi lijevu i obrnuto. Čvorovi trebaju biti zavezani ispravno i ne smiju se moći na brzinu razvezati. Pobjeđuje par koji prvi svojih sedam komadića konopca pretvori u jedan jedini dugački konopac.

Sadržaj

Uvod 5

Igre za razvijanje vještine ruku

1. Što viši toranj 9
2. Ključ i blago 10
3. Igra s grahom 11
4. Lijevom rukom 11
5. Nemogući junak 12
6. Nabacivanje na čavao 12
7. Baka Amalija 13
8. Jaja morske ptice 14
9. Skoči, žabo! 15
10. Fliper 15
11. Fotografija 16
12. Veliki ples mjehurića sapunice 17
13. Mjehurić od sapunice i zvijer 18
14. Mini ping-pong 19
15. Gađanje u krug 19
16. Mini bacanje koplja 19
17. Ugasi svijeću! 20

18. Slikanje nosom ... 20
19. Jedan drži papir, a drugi reže ... 21
20. Bacanje zrna graha ... 22
21. Udjeni konac u iglu ... 22
22. Ribari ... 23
23. Skupi pa razbacaj ... 23
24. Dotakni i razveži ... 24
25. Sruši s čepa ... 24
26. Pada jabuka ... 25
27. Samotni ribar ... 26
28. Igra u parovima ... 26
29. Isprazni stan ... 27
30. Na rubu ponora ... 27
31. Sladokusci ... 27
32. Košulja i vješalica ... 28
33. Gađanje u kalendar ... 29
34. Osvajanje mjeseca ... 30
35. Ulovi kuglice ... 30
36. Mumija ... 31
37. Momčadski stolni tenis ... 31
38. Stolni tenis s dvjema rukama ... 32
39. Gore-dolje ... 32
40. Eolova blagajna ... 33
41. Toranj ... 34
42. Čepovi ... 34
43. Barmen ... 35
44. Pet naprijed, tri nazad ... 35

Igre stvaralačke domišljatosti

45. Škola reklamiranja ... 37
46. Protureklame ... 37
47. Radosne i tužne boje ... 39

48. Obojene papirnate vrpce 39
49. Nikada jednaki! 39
50. Neobična priča 40
51. Izaberi boju 41
52. Posudi bojicu drugomu 41
53. Velika gusjenica 43
54. Tko nađe priču, našao je blago 44
55. Zmajeva glava 46
56. Crtamo Čovječuljka na ruci 46
57. Crno oko – crven nos 47
58. Ilustrirane priče 48
59. Na papirnatoj traci crtamo priču 48
60. Čudni stroj za guljenje trešanja 50
61. Lisica, ovca i jež 50
62. Obitelj predstavljena raznim predmetima 51
63. Tko će bolje 51
64. Oboji zvuk! 52
65. Crtež sastavljen od geometrijskih likova 53
66. Lakrdijaš 53
67. Crtamo redom svatko pomalo 54
68. Vlastite novine 55
69. Autoportret na balonu 55
70. Oblačići 56
71. Obitelj u boji 56

Igre izražavanja

72. U diskoteci 57
73. Odvjetnik 57
74. Prodavač 58
75. Isprepleteni likovi priče 58
76. Duga priča 59
77. Predstavi obitelj pantomimom 60

78. Riječi u ritmu ... 60
79. Oponašanje licem i rukama ... 61
80. Oponašanje buke ... 61
81. Miran kao kip ... 62
82. Šaljive priče ... 63
83. Kameleon ... 64
84. Veliki maestro ... 65
85. Igra rečenicama koje je teško izgovoriti ... 65
86. Tri dijela bicikla ... 66
87. Arhivar ... 66
88. Radnici na pokretnoj traci ... 68
89. Jako sam ozbiljan ... 68
90. Arhitektonska kompozicija ... 68
91. Pričanje u određenom raspoloženju ... 69
92. Govori zidu ... 69
93. Životne dobi ... 69
94. Kako sam pospan! ... 70
95. Opisivanje predmeta ... 70
96. Glumac s više uloga ... 70
97. Simetrija ... 70
98. Glazbena družina ... 71
99. Kretnja i zvuk ... 72
100. Usporena rečenica ... 72
101. Zrcalo ... 72
102. Zajedničko pjevanje ... 72
103. Da i ne ... 73
104. Debele osobe ... 73
105. Prolaz načinjen od suigrača ... 73
106. Razvoj pokreta ... 74
107. Dugo »O« ... 74
108. Krug života ... 75
109. Oživljeni predmeti ... 75
110. Prije priče ... 75

111. Ja i drugi ... 76
112. Kipar ... 76
113. Putovanje ... 77
114. Veleposlanici ... 77
115. Veliki držak velike žlice ... 78
116. Domišljati pripovjedač ... 78
117. Glazba i moda ... 79
118. Zbunjeni pjevač ... 79
119. Želim ući u pjesmu ... 80
120. Fred i Ginger ... 80
121. U dijalogu ... 82
122. Izgovaranje niza riječi uz crtanje križića ... 82
123. Krava broj pet ... 83
124. Pismo prijatelju ... 83
125. Izmišljamo nove riječi ... 85
126. Mijenjaj riječi ... 85
127. Koliko posla! ... 86
128. Komarci ... 86
129. Priča u B-duru ... 88
130. Izvlačim se iz nevolje ovako! ... 89
131. Eto, rekoh! ... 90
132. Tko me oponaša? ... 91
133. Pjevamo pjesmu – svatko po jednu kiticu ... 91

Igre fizičkog oblikovanja

134. Svladavanje zapreka s knjigom na glavi ... 93
135. Krhka veza ... 94
136. Sad se smijem, sad sam ozbiljan ... 94
137. Zrcalo – oponašanje pokreta ... 95
138. Veliki čvor ... 95
139. Kobra ... 96
140. Ime lika iz priče ubaci u kutiju ... 96

141. Zrikavče, skoči! 97
142. Uzmi ili stavi novčić 98
143. Tko čuje svoj broj, trči krug! 99
144. Samo ravno! 99
145. Plješčite rukama! 100
146. Pogodi orah! 101
147. Prasak balona 101
148. Majmun 102
149. Dotakni spomenuti predmet 103
150. Stanite po troje 103
151. Željezna šaka 104
152. Pun stolac, prazan stolac 105
153. Prenesi predmet ne služeći se rukama 105
154. Uhvati tanjur 106
155. Istočni vjetar 106
156. Razderi novine 106
157. Mačka lutalica 107
158. Putujuća lopta 108
159. Zmija mijenja kožu 109
160. Promijeni mjesto 109
161. Uhvati lopticu skačući na jednoj nozi 110
162. Hod po crti 111
163. Kolica 111
164. Konjanici 112
165. Lopov i stražar 112
166. Preskoči konopac! 113
167. Stolac i limene posudice (konzerve) 113
168. Lovac, vrabac i pčela 113
169. Lovac i lisica 114
170. Šešir u krugu 115
171. Australski mjesec 115
172. Iščupaj rep 116
173. Borba zastava 116

174. Jama ... 116
175. Igra lovice u krugu ... 117
176. Juriš na »dvorac« ... 117
177. Ribe u mreži ... 118
178. Povuci – popusti ... 119
179. Sruši ga s jastuka ... 119
180. Gore – dolje (vaga) ... 120
181. Prasak ... 120
182. Brzo i još brže ... 120
183. Izbaci ga iz ravnoteže ... 121
184. Ćuk (sova) ... 121
185. Pero ... 123
186. Kineska lopta ... 123
187. Vuci – vuci! ... 124
188. Regata – natjecanje u veslanju ... 124
189. Peta – prsti ... 125
190. Dodirni zadani dio tijela ... 126
191. Ivica i Perica ... 126
192. Boksači ... 127

Igre korištenja svih pet osjetila

193. Pas laje: vau, vau! ... 129
194. Zapamti boje ... 130
195. Oboji prema brojevima ... 130
196. Hod po labirintu ... 132
197. Vampir ... 132
198. Slušaj – gledaj ... 133
199. Vrijeme teče ... 135
200. Geometrija ... 135
201. Pogodi što je unutra ... 136
202. Mi smo viši ... 137
203. Skupi lješnjake ... 138

204. Pogodi o kome govorim ... 139
205. Jesam, nisam ... 139
206. Slova na slobodi ... 140
207. Davanje naslova crtežu ... 141
208. Spoji dijelove slike ... 142
209. Loptice u pet boja i pet rimovanih riječi ... 143
210. Crvenkapica i zločesti vuk ... 144
211. Sjene likova ... 146
212. Trči po sliku ... 147
213. Glava, tijelo, ruka, noga... ... 147
214. Jedan, dva, tri... četiri, pet, šest ... 149
215. Biram Marka, Petra i Ivana ... 149
216. Treba mi ime... ... 151
217. Traži drugi dio slike! ... 152
218. Crtaj i razmjenjuj s drugima ... 153
219. Pronađi boje ... 155
220. Dvadeset slika, stotinu priča ... 155
221. Gostoljubivost ... 156
222. Boje po redu ... 156
223. Točno ili krivo? ... 157
224. Bojenje zastava ... 158
225. Narančasto, crveno i žuto ... 159
226. Slika u središtu okvira ... 160
227. Brojevi, veličine i boje ... 161
228. To je kljunaš – Gledajući dijelove crteža, pogodi životinju ... 162
229. Devet od dvanaest – prikupi dvanaest raznobojnih flomastera ... 163
230. Čitam ti misli ... 163
231. Jedan crta – drugi odgoneta crtani predmet ... 165
232. Je li taj predmet bio u sobi ili nije? ... 165
233. Tko koga oponaša? ... 166

234. Liječniče, izliječi sam sebe! ... 167
235. Redom – jedan za drugim ... 168
236. Tko je to? ... 168
237. Igra domino-pločicama:
pogodi brojeve i zbroji ih! ... 169
238. Zabranjena slova ... 169
239. Odjeni što više predmeta određene boje ... 170
240. Dvanaest sekundi ... 171
241. Nijemi kipar ... 171
242. Tko je vođa? ... 172
243. Oko sokolovo ... 172
244. Skriveni crtež ... 172
245. Tombola zvukovima ... 173
246. Središte mete ... 173
247. Igra rječnikom ... 174
248. Godina izdanja kovanica ... 174
249. Brojke i boje ... 175
250. Željezo po drvu ... 175
251. Tko me je dotaknuo? ... 175
252. Stiropor ... 176
253. Upaljač ... 176
254. Crtež ... 176
255. Ovca i krava ... 177
256. Abeceda – predmeti ... 177
257. Sjećam se kakav sam bio ... 177
258. Gusari i blago ... 178
259. Svirač i dirigent ... 179
260. Ruke, ruke, ruke... ... 180
261. Sjene ... 180
262. Što sam radio? ... 182
263. Što se dogodilo? ... 182
264. Petrov sat ... 182
265. Slijedi konopčić! ... 183

266. Svemirac i Zemljanin 184
267. Tombola s kartama 184
268. Bacanje kocke i kovanica 185
269. Kocka i kovanica – pismo/glava 185

Igre pamćenja

270. Riječ i gesta 187
271. Liza, pametna lastavica 188
272. Živa sedmica 188
273. Dovedi mi dan... 189
274. Indonezijski rulet 190
275. Moje ime je Tihomir – Šišmiš 191
276. Psi, školjke i zvonici 192
277. Brojke u boji 192
278. Prodaje rog za svijeću 193
279. Tko je rekao: »Dosadno je«? 194
280. Zodijački znakovi 194
281. Svi u kući! 196
282. Jako duga gusjenica 197
283. Kutija flomastera 198
284. Deset novih riječi u pjesmi 199
285. U pjesmi je kolač 200
286. Pamćenje karata 201
287. Obojeni križići – pogodi riječi 202
288. Desno, desno, lijevo! 203
289. Ćuk na grani 204
290. Osobne iskaznice 205
291. Na službu! 206
292. Biraj karte različite boje! 207
293. Kos bira voće 208
294. Liječnik 208
295. Oponašam kasnije 209

Logičke igre

296. Razglednice ... 211
297. Noin orkestar ... 211
298. Let petsto jedan ... 212
299. Neto težina ... 214
300. Da se napravi stol, potrebno je drvo ... 214
301. Brzo složi nove riječi! ... 215
302. Profesor hrvatskog jezika ... 216
303. Srca ... 217
304. 13 karata iste boje ... 217
305. Opasna kuća ... 218
306. Domino ... 218
307. Posljednji samoglasnik ... 219
308. Bijelo i crno ... 219
309. Krtice ... 221
310. Mravojed ... 221
311. Klokani ... 222
312. Oporuka ... 222
313. Knjige – da, knjige – ne ... 224
314. Sastavi imena! ... 224
315. Simetrična i nesimetrična slova ... 225
316. Koja riječ? ... 225
317. Nedjelja ... 226
318. Ime, opis, rečenica ... 227
319. Priča za dobro pamćenje ... 228
320. Jača karta pobjeđuje ... 229
321. Knjige koje treba spasiti, knjige koje treba uništiti ... 230
322. Pazi da zbroj bude dvadeset ... 231
323. Mnoge kušnje ... 232
324. Okusiti, pomirisati, osluhnuti ... 232
325. Stvaraj riječi! ... 234

326. Dugo, kratko, ravno, krivo ... 235
327. Odgovori brojem! ... 236
328. Šaljive pričice ... 236
329. Gdje? Kako? Kada? ... 237
330. Bila jednom jedna cipela ... 238
331. Pronađi broj! ... 239
332. Tjestenina duginih boja ... 239
333. Od A do Ž – pogodi riječ! ... 240
334. Tablica množenja ... 241
335. Zbroji okomito i vodoravno! ... 242
336. Čudnovati kljunaš ... 242
337. Povezivanje ... 243
338. Prevoditelj ... 244
339. Idem u Novosibirsk ... 245
340. Pogodi kraću i dulju riječ! ... 245
341. Ponovljena abeceda ... 246
342. Zviždaljka ... 247
343. Fis – bus ... 247
344. Tajanstvene riječi ... 247
345. Lopta i s njom povezana riječ ... 248
346. Pada mi na pamet... ... 248
347. Skrivena riječ ... 249
348. Pogodi tko je! ... 250
349. Poslovica ... 250
350. Zabranjeno slovo ... 251
351. Prilog ... 251
352. Stigao je trgovac... ... 252
353. Računovođa ... 252
354. Pronađi rimu! ... 253
355. Sastavi priču! ... 253
356. Riječi s više značenja ... 254
357. Otkrij opasnost! ... 254
358. Slagalica – sigurna priča ... 255

359. Od buhe do slona 256
360. Otkloni opasnost 257
361. Skriveno slovo 257
362. Iznenada, dogodi se... 258
363. Početno slovo 258
364. Zemlja – voda – vatra 259
365. Imam trinaest! 260