



# Djecca i igra



## IGRA, IGRA, IGRA... UVIJEK I SVUGDJE IGRA

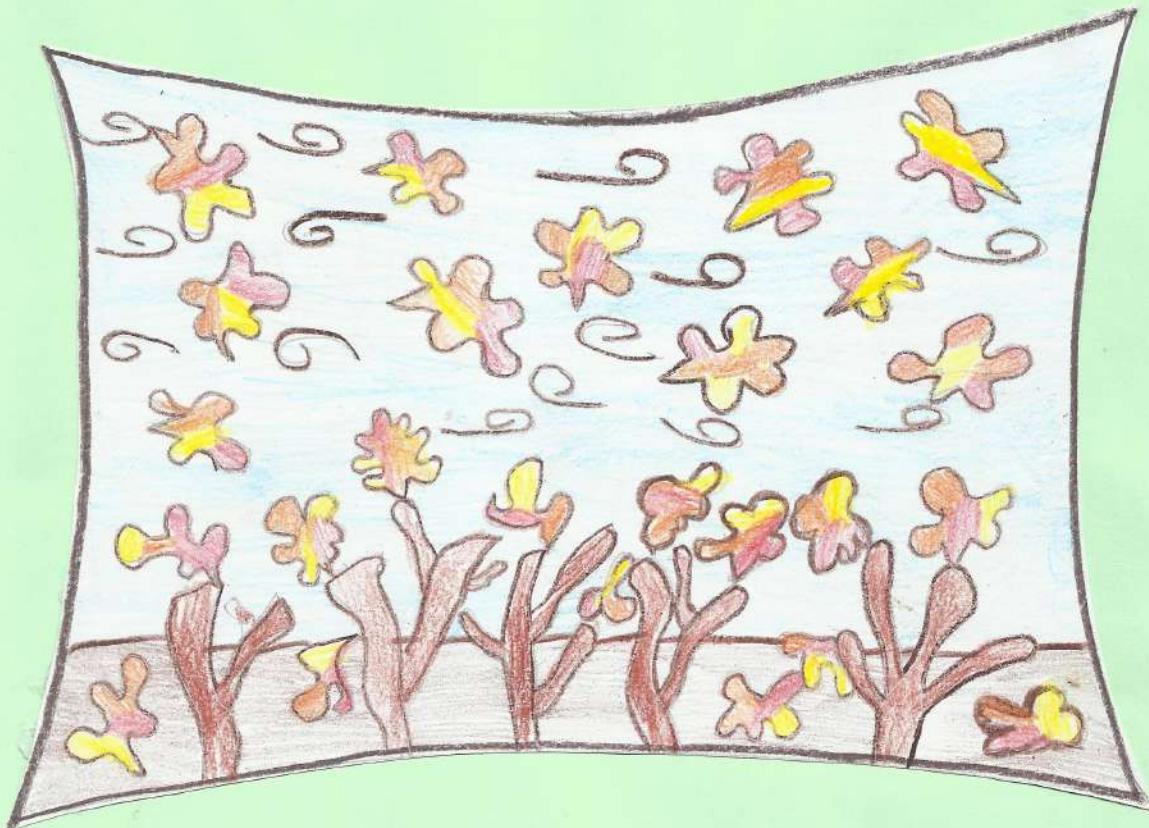
Kad nas pitaju što najradije volimo raditi, svi imamo isti odgovor, **IGRATI SE**. Nije nam važno je li ljetno ili zima, jutro, poslijepodne ili večer, ponedjeljak, četvrtak ili subota, kiša, vjetar ili sunce.... Uvijek smo raspoloženi za igranje, igra nas čini sretnima.



Mi ne znamo puno o djeci u prošlosti, ali smo sigurni da su se i oni voljeli i htjeli igrati baš kao mi danas. No, oni su živjeli u vrijeme kad nije bilo igračaka kao danas. Igračke su im bile ono što bi pronašli u prirodi.

Istraživali smo i maštali o tome što su mogle biti igračke djece u prošlosti i kakve su igre djeca s tim igračkama smisljala i igrala.

Materijali za iganje i izradu igračaka:



Otpalo lišće skuplja se u jesen kad sva listopadna stabla gube svoje listove.

Vinova loza ima kvrgavo, nepravilno deblo i široke listove. Listovi loze u jesen mijenjaju boju, a onda i otpadaju. Djeca skupljaju te otpale crveno žute listove.



Smokva je voćka koja ima velike listove. Ljeti na smokvi dozrijevaju ukusni plodovi smokve. U jesen smokva više nema plodova. Listovi postaju smeđe boje i sve se slabije drže za granu stabla. Čim zapuše jak vjetar lišće otpada.



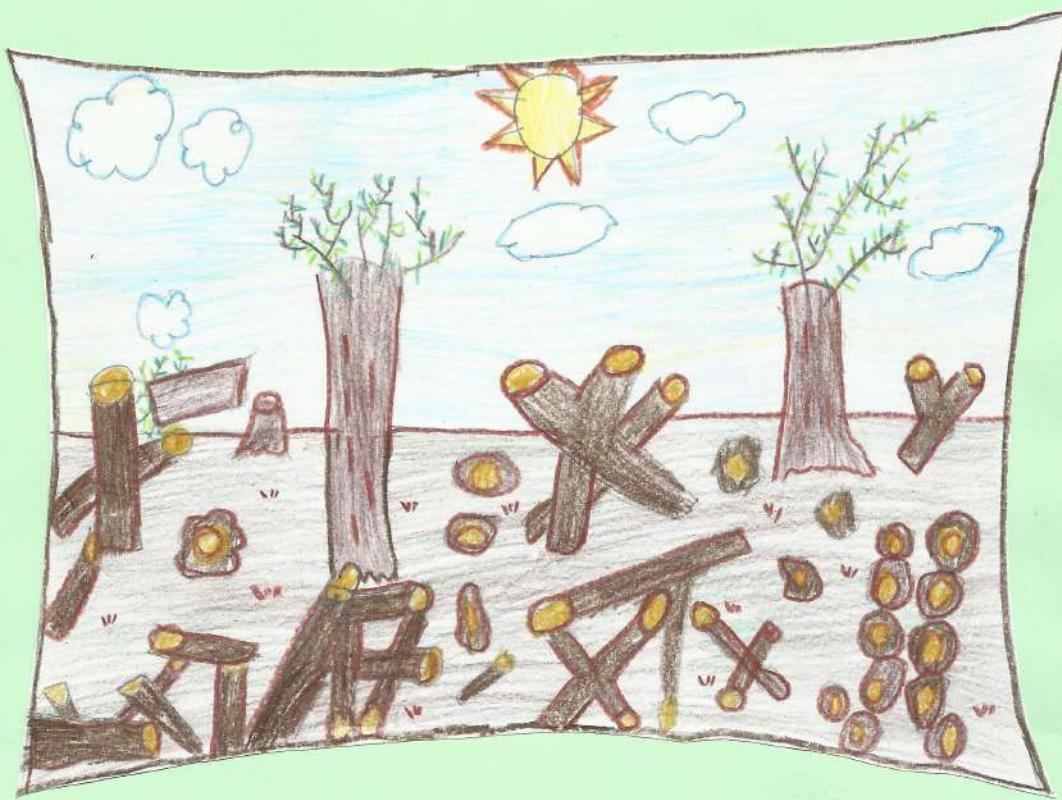
## Šiške

Šiške su smeđi okruglasti plodovi koji rastu na boru. Bor je vazdazeleno stablo pa njegovi igličasti listovi nikad ne mijenjaju boju i ne otpadaju. Mlade šiške se čvrsto drže za grane bora. Stare šiške su slabije pričvršćene za grane pa lako otpadnu. Najviše šiški otpadne kad puše snažna bura . Zato je najbolje ići u skupljanje šišaka nakon bure. Ako šiška padne na mokro tlo ili ako je smoči kiša ona će zatvoriti svoje ljuske. Onda se šiška može kotrljati , ali nije više tako lijepa za izradu šiškočuljaca.



## Žirovi

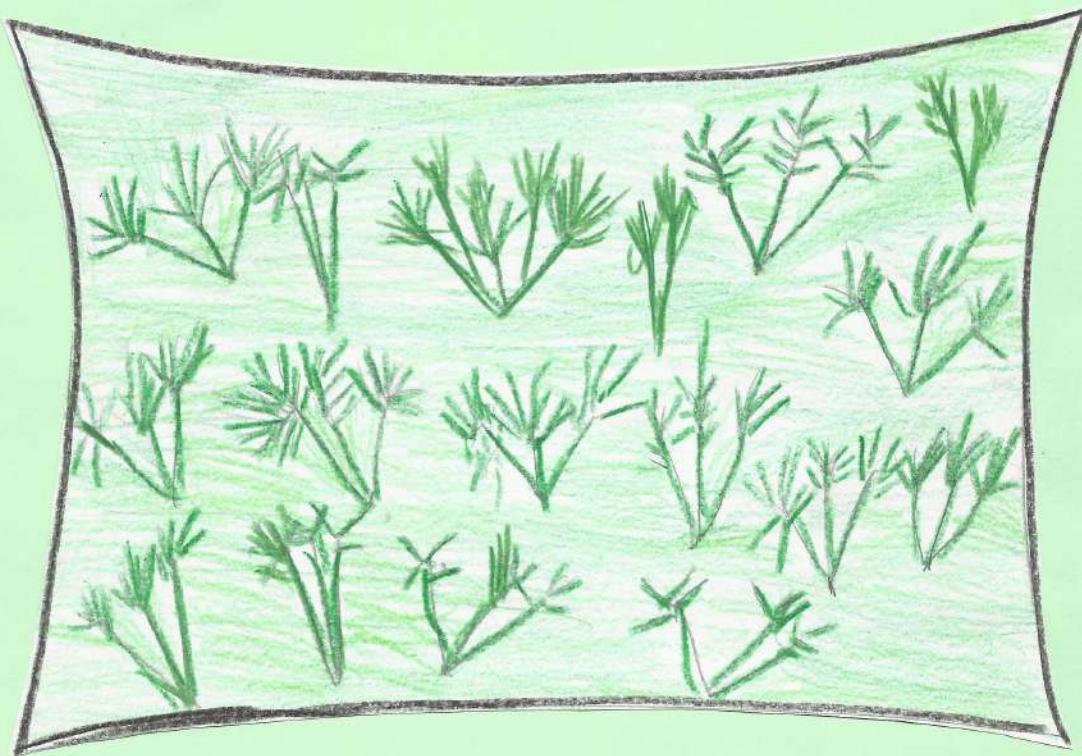
Žirovi rastu na vazdazelenom stablu koje se zove česmina. Česmina ima gustu i uvijek zelenu krošnju. Preko ljeta ljudi rado sjednu ispod česmine jer znaju da će ih ona zaštiti od vrućine. Ako tražite žirove na česmini u ljetu, nećete ih pronaći jer oni rastu u jesen. Jesen je pravo vrijeme za skupljanje žirova. Žirovi imaju duguljasti i glatki oblik, a na vrhu im je mala hrapava kapica. Zeleno smeđe su boje, a kapica žira je sivo smeđe boje. Jak vjetar otkine žirove sa svoje peteljke pa oni padnu na tlo. Zato je najbolje skupljati žirove nakon vjetrovitog jesenskog ili zimskog dana.



### Drvene pločice i kora drva

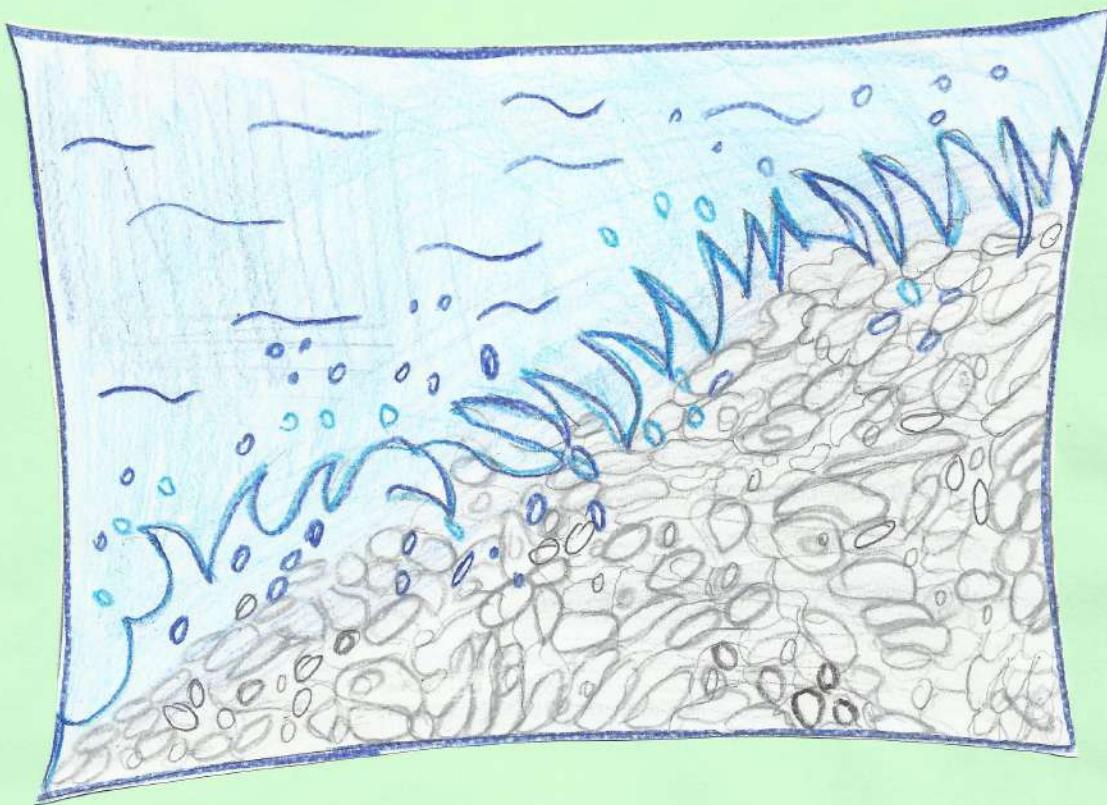
U jesen je sve hladnije . Ljudi skupljaju drva za grijanje svojih kuća. Dok beru drva s nekih komada ispadne kora. Ta drvena kora može biti zanimljiva igračka.

Odrasli moraju ispiliti drva na manje komade prije nego što ih donesu u kuću. Nekoliko takvih komadića drva može poslužiti za igru .



### Trava

Najviše trave u prirodi ima u proljeće. Tada Sunce sve jače grijе pa trava lako i brzo raste. Mjesec travanj je i dobio svoje ime po travi koјe tada ima najviše. Proljetne igre uvijek se mogu raditi na travi i od trave.

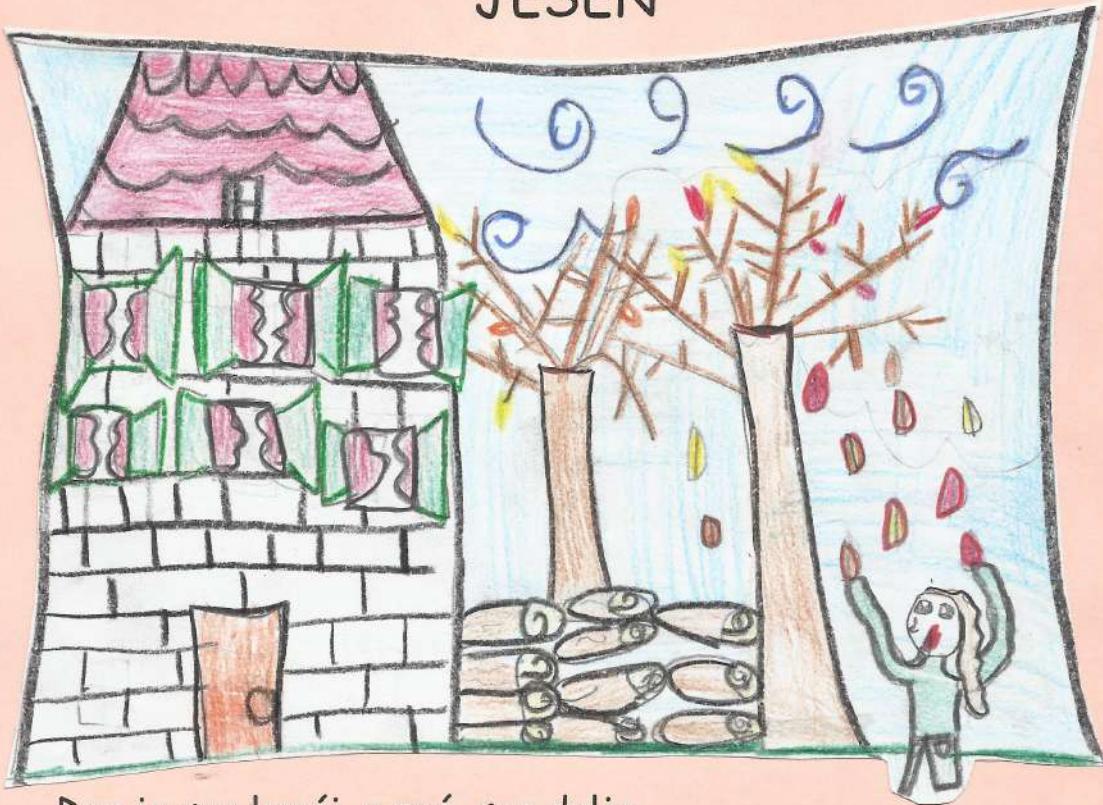


### Žalo i kameni oblutci

Žalo i kamene oblutke može se pronaći na plaži. Svi oblutci su najprije bili mali kamenčići. Valovi udaraju o te kamenčiće i kotrljaju ih pa se kamenčići zaoble. Tako nastane obli kamenčić ili oblutak.

Oblutke se može skupljati u bilo koje godišnje doba. Ipak najčešće ih se skuplja i s njima igra u ljeto jer se tada svaki dan odlazi na plažu.

# JESEN



Dan je sve kraći, a noć sve dulja.

Vrijeme je promjenjivo. Često puše vjetar i pada kiša.

Listopadnim stablima lišće mijenja boju i opada.

U jesen dozrijevaju mnogi plodovi.

Djeca skupljaju otpalo lišće i jesenske plodove.

To su „jesenske igračke”.

Kad je lijepo vrijeme igraju se vani, a ako je vrijeme loše  
onda se s tim igračkama igraju u kući.

Neke od tih igračaka poslužit će i za igranje tijekom  
zime.

## GURALICA

Način izrade:

Pronaći dva štapa i komad kore česmne ili bora. Koru čvrsto uhvatiti između dva štapa. Ispred kore staviti



Opis igre:

Svaki igrač čvrsto drži svoju „guralicu“ i ispred nje šišku. Na znak za početak igre guralicom se treba gurati šišku prema cilju. Cilj treba napraviti od nekoliko suhih ravnih grana ili slaganjem kamenčića u ravnu crtu. Pobjeđuje onaj tko prvi dogura šišku do cilja.

## ČETVERONOŽNI KONOBAR



Opis igre:

Natječe se dvoje ili više igrača. Svaki igrač odabire i svog pomoćnika.

Veliku koru česmine ili bora napuniti šiškama, orasima ili žirovima. To je „posuda“ koju igrač-konobar mora nositi.

Svaki konobar klekne na tlo. Pomoćnik mu na leđa stavi posudu. Zadatak konobara je da četveronoške što prije donese posudu sa plodovima do označenog cilja. Pobjeđuje onaj konobar koji prvi stigne do cilja. Ako u kretanju nekome padne posuda ili plodovi iz posude onda igračev pomoćnik podiže posudu i ponovno je napunja s plodovima.

## TKO JE SPRETNIJI KONOBAR ?

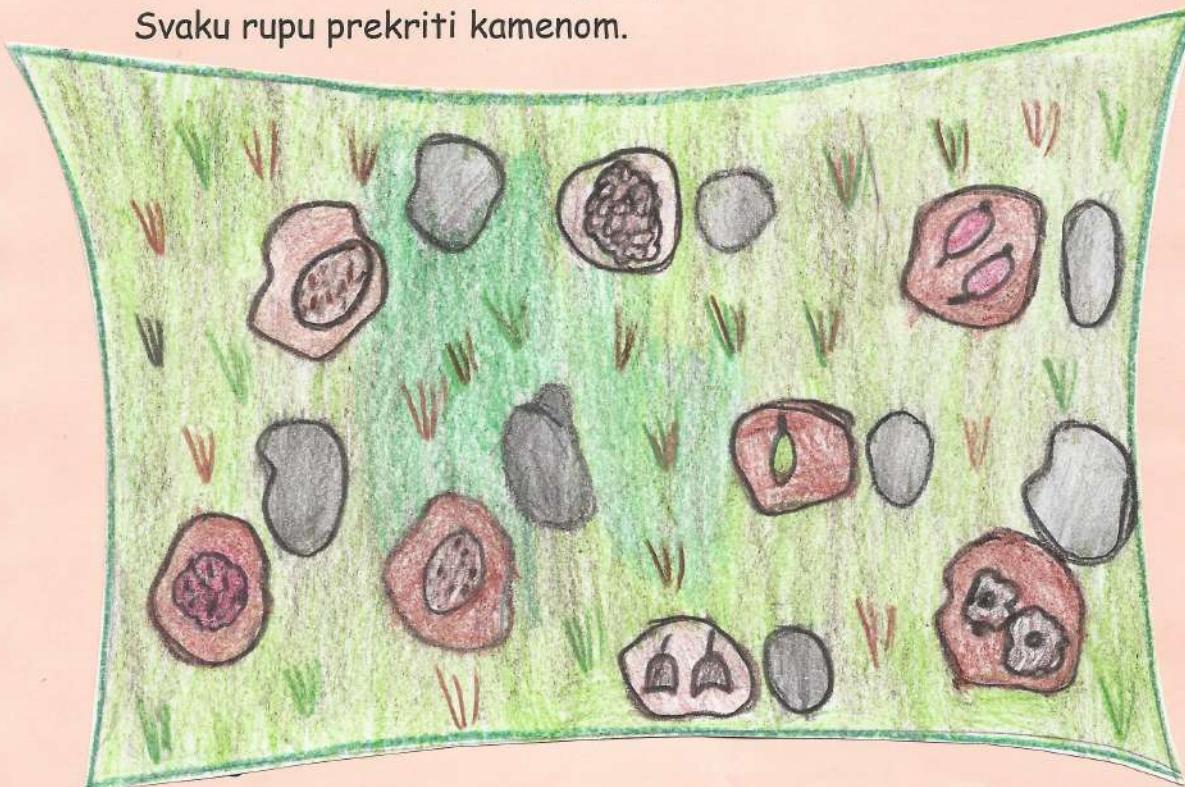


Igraju naizmjenično dva para igrača - konobara. Jedan par konobara nosi posudu , a drugi broji koliko mu je potrebno da je donese do cilja. Nakon toga se uloge zamjenjuju pa sada drugi par konobara nosi , a prvi par broji vrijeme. Pobjeđuje onaj par kojem se manje brojalo da bi došao do cilja.

## GDJE JE ZIMNICA?

Priprema igre:

Štapom ili oštrim kamenom iskopati nekoliko rupa i u svaku rupu staviti po jedan jesenski plod ili neku prirodninu ( orah, žir, badem, manjiga, divlji šipak, šiška, komadić drva ...). Svaku rupu prekriti kamenom.



Najprije igrači pokušavaju zapamtiti gdje je skriven svaki plod, a onda počinje igra. Vođa igre naređuje: „Žir“. Igrači trče prema rupi za koju misle da je u njoj skriven žir. Pobjeđuje onaj tko prvi otkrije rupu s traženim predmetom.

Igra se ponavlja nekoliko puta. Prije svakog ponavljanja igre treba zamijeniti mjesto predmetima po rupama tako da se ne dogodi da je isti predmet spremlijen uvek u istu rupu.

## JESENSKI MEMORY

Priprema igre:

Štapom ili oštrim kamenom iskopati nekoliko rupa i u svaku rupu staviti po jedan otpali list. U jednu rupu staviti list loze, u drugu list smokve, u treću list šipka .... Svaku rupu prekriti kamenom .



Opis igre:

Natječu se dva igrača. Najprije igrači pokušaju zapamtiti koja je vrsta lišća u svakoj rupi, a zatim počinje igra. Igrači uokolo traže te vrste otpalog lišća i stavlju ih pored rupe za koju misle da pripada baš toj vrsti lišća. Jedan igrač stavlja listove iznad rupe, a drugi ispod. Pobjednik je onaj tko prvi pronađe sve listove i posloži ih po pravom redu.

# ZIMA



Dan je kratak. Brzo se smrači .

Vani je jako hladno. Često puše snažna i hladna bura ili pada obilna kiša.

Djeca najviše vremena borave u kući. Igraju se u kući sa žirovima, šiškama, orasima , komadićima drva i kore od drva koje su skupili tijekom jeseni.

Od toga prave neobične igračke i smišljaju zanimljive igre.

## ŽIROJAK-VRTOJAK

Način izrade igračke:

Sa žira skinuti kapicu i u žir ubosti tanki, tvrdi i oštiri komadić drva.



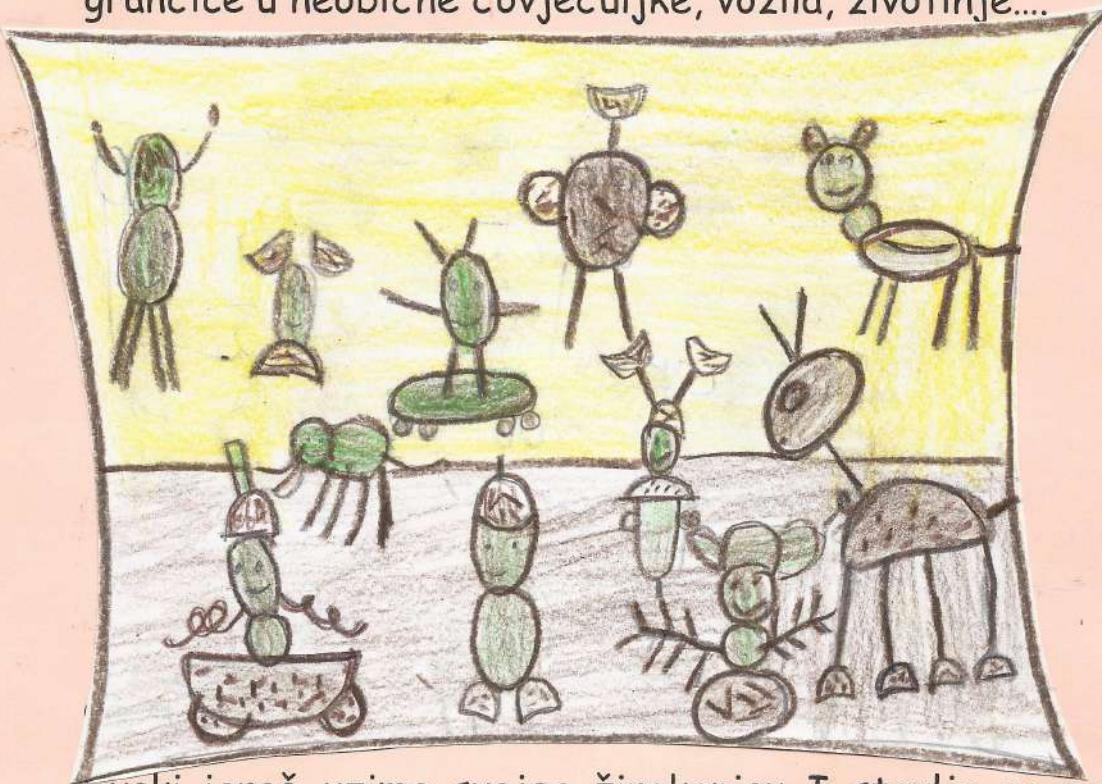
Opis igre:

Natječe se dva ili više igrača. Na znak za početak igre svaki igrač zavrti svog „žirojka“. Pobjeduje igrač čiji se „žirojak“ najdulje vrtio.

## UTRKA ŽIROKAPICA

Način izrade igračke- žirokapice:

Skupiti puno žirova i oštih suhih grančica. Sa nekih žirova mogu se skinuti kapice . Spojiti žirove , kapice, grančice u neobične čovječuljke, vozila, životinje....



Svaki igrač uzima svojeg žirokapiću I stavlja ga na start na stolu ili tlu. Vođa igre daje naredbu: „ 4 mravlja koraka!”, ili „ 2 žablja skoka!”. Igrači pomiču svoje žirokapiće po zadanoj naredbi.

## ŠIŠKOČULJCI

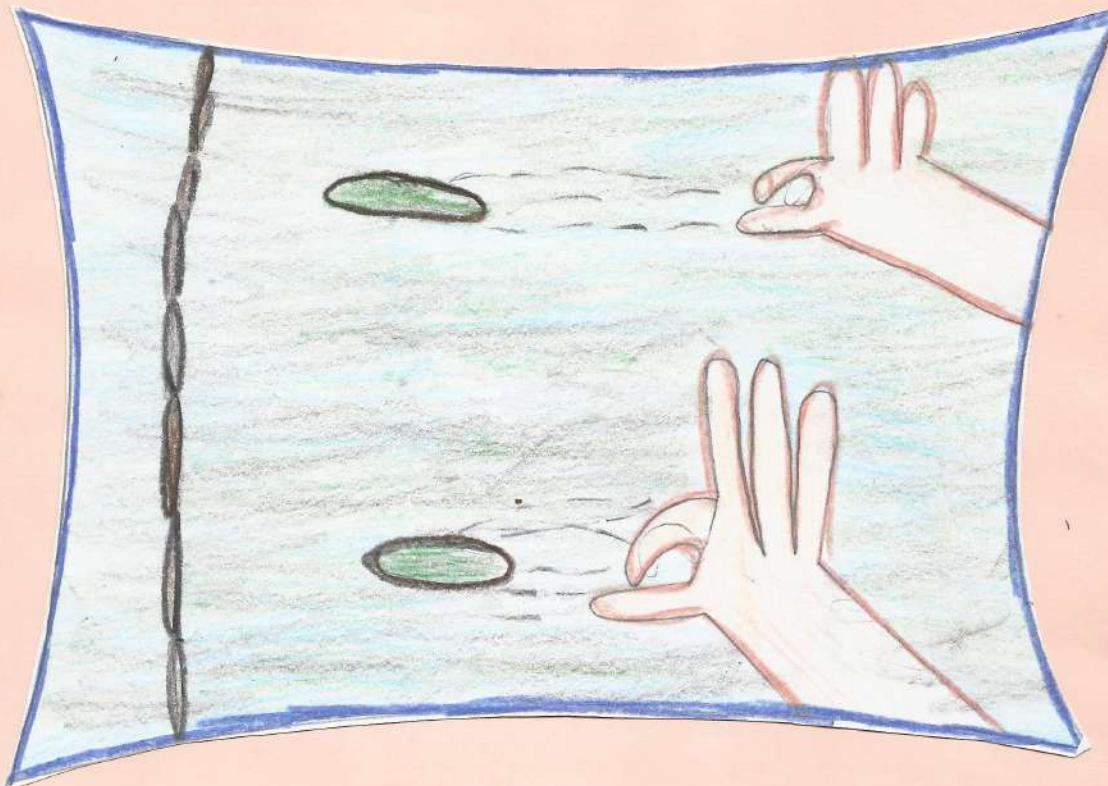
Način izrade igračke:

Skupiti što više šišaka i suhih grančica i listova.  
Spojiti šiške i grančice u neobične čovječuljke-  
šiškočuljce.



Postaviti šiškočuljke na stol. Nasuprot šiškočuljaka stoji igrač koji kotrlja jednu šišku i njome pokušava srušiti šiškočuljke. Svaki šiškočuljak ima „tri života“. To znači da može tri puta biti srušen prije nego li izđe iz igre. Pobjeđuje onaj igrač čiji je šiškočuljak posljednji ostao u igri.

# ŽIRNJOKUL



## Opis igre :

Natječu se dva ili više igrača. Svaki igrač drži u ruci po jedan žir.

Na podu odrediti start i cilj. Na znak za početak igre svaki igrač stavi žir ispred palca, a onda snažnim udarcem kažiprsta o žir pokušava odgurnuti žir što dalje. Pobjeđuje igrač čiji žir prvi stigne do cilja.

## *STARINSKI ČOVJEČE NE LJUTI SE*

Priprema igre:

Zamoliti odrasle da nekoliko komada drva za ogrjev otpile na tanke drvene pločice. Na šest pločica izdubiti rupe. Na jednu pločicu izdubiti jednu rupu, na drugu pločicu dvije rupe, na treću pločicu tri rupe...



Opis igre:

Posložiti pločice u oblik zmije na tlo jednu do druge. Šest pločica koje imaju rupe staviti sa strane , ali tako da su okrenute na poleđinu pa se rupe ne vide. Pločice se mogu staviti i u neprozirnu kutiju ili vreću. Svaki igrač uzima svoj kamen, žir, orah koji će biti njegov „pijun“ u igri. Igrači naizmjenično uzimaju po jednu pločicu na kojoj su izdubljene rupe i kreću se za onoliko polja koliko je rupa na toj pločici. Pobjeđuje onaj tko prvi dođe do cilja.

# PROLJEĆE



Dan je opet sve dulji. Sunce sve jače grijе .

Sva se priroda budi. Listopadna stabla pupaju, cvjetaju, listaju. Livade su pune mlade trave, mirisnog cvijeća i kukaca koji lete od cvijeta do cvijeta.

Djeca sve više vremena provode u igri vani.

Travanj je proljetni mjesec. Dobio je ime po travi koja tada raste. Djeca beru neke od tih trava. Od trava se mogu smisliti proljetne igračke i igre.

## TRAVANJSKI PIKADO

Priprema igre:

U travnju ubrati što više trave koja ima oštice na sebi.  
Između dvije grane postaviti vuneni džemper.



Mogu se natjecati dva ili više igrača, a mogu se natjecati i dvije ekipe igrača. Svaki igrač ili ekipa dobije isti broj travčica, npr. 20. Travčicama gađaju džemper. Ako se travčica nije zabola u džemper uzimaju je i ponovno gađaju. Pobjednik je onaj tko prvi „potroši“ sve travke.

## VILENJAČKI PLES

Priprema igre:

Nabratи cvjetove maslačka . Odvojiti ih od stabljike.

Igrači moraju biti bosonogi.



Opis igre:

Staviti cvjetove između nožnih prstiju. Tako plesati , skakati , trčati. Onaj tko najduže zadrži cvjetove među prstima postaje vilenjačka princeza ili princ.

## *LEPTIRI U ŠKOLI LETENJA*

Priprema igre:

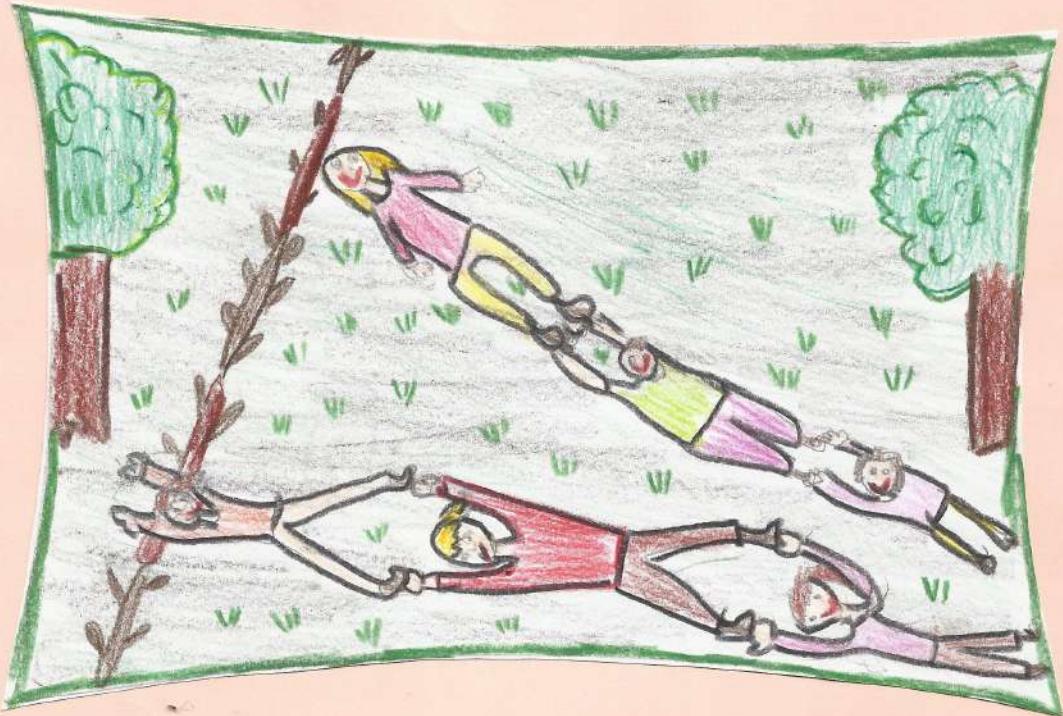
Od lišća, travki i grančica napraviti leptire.



Opis igre:

Svaki igrač ima svog leptira kojeg „uči letjeti“. Igrači puštaju svoje leptire da lete po zraku, a pobjednik je onaj leptir koji najdulje ostane u zraku.

## PUŽOBRZNA UTRKA



### Opis igre:

Dvije ekipe igrača legnu na trbuh na tlo . Članovi ekipa se rukama hvataju za gležnjeve igrača ispred sebe . Svaka ekipa se trudi doći do cilja tako da se zajedno kreću samo puzanjem trbuha po tlu i guranjem nogu.

# LJETO

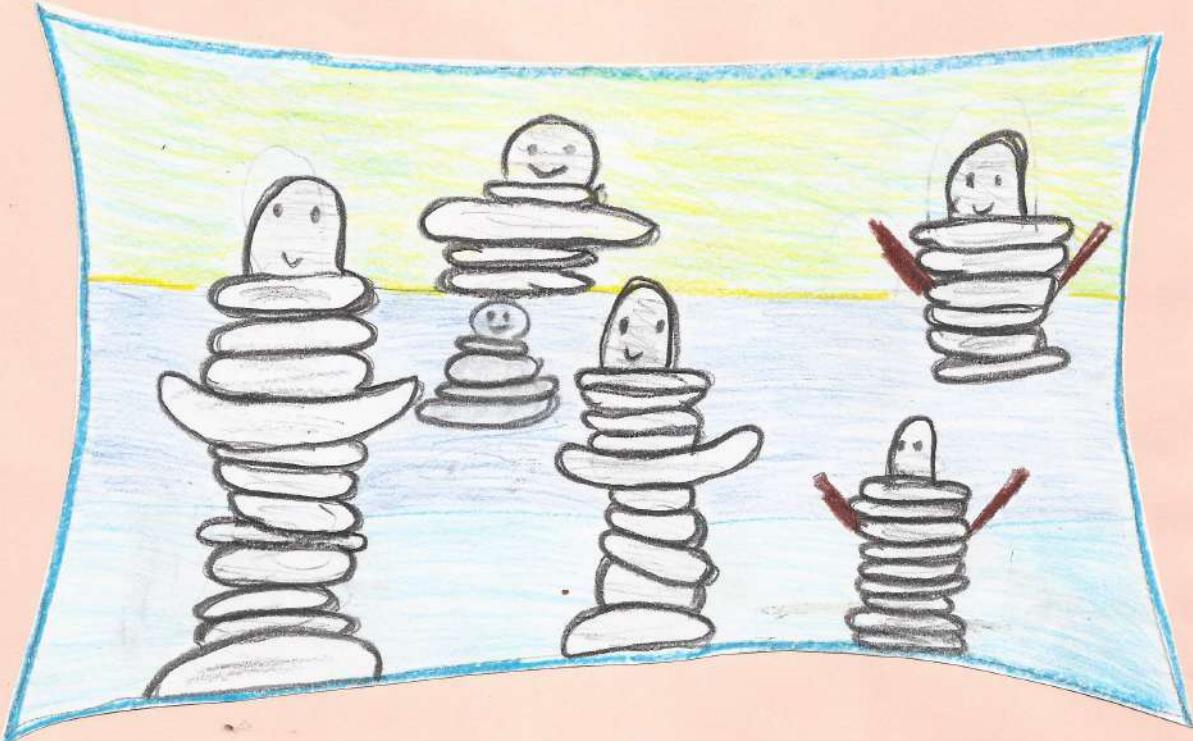


Dani su dugi. Sunčano je i jako vruće. Ljudi odlaze na plažu i kupaju se.

Djeca se igraju u moru ili morskom plićaku sa kamenčićima, oblutcima, morskom pjenom.

Tko se želi igrati izvan mora treba potražiti hladovinu jer Sunce prejako prži.

## OBLUTCI-ČOVULJCI



Opis igre:

Skupiti što više plosnatih oblutaka.

Slagati oblutke jedan na drugog tako da se dobije neobičan čovuljak-oblutak. Kad se odredi završetak građenja vođa ekipе naređuje: „Neka skoče u more svi koji su napravili čovuljke s više od 5 kamenčića , manje od 7 kamenčića, ....“ ili

„ Neka naprave 10 čučnjeva svi koji imaju čovuljka napravljenog s manje od 5 kamenčića....“

Igra se ponavlja, a vođa svaki put daje drugu naredbu.

## *STOPICE MORSKIH STANOVNIKA*

Priprema igre:

Skupiti na plaži ili u pličaku plosnate kamenčiće različite veličine.

Slagati stope. Veliki kamen će biti stopalo, a na njegov vrh se posloži pet manjih kamenčića koji će biti prsti. Stope slagati na tlo jednu do druge tako da izgledaju kao tragovi .

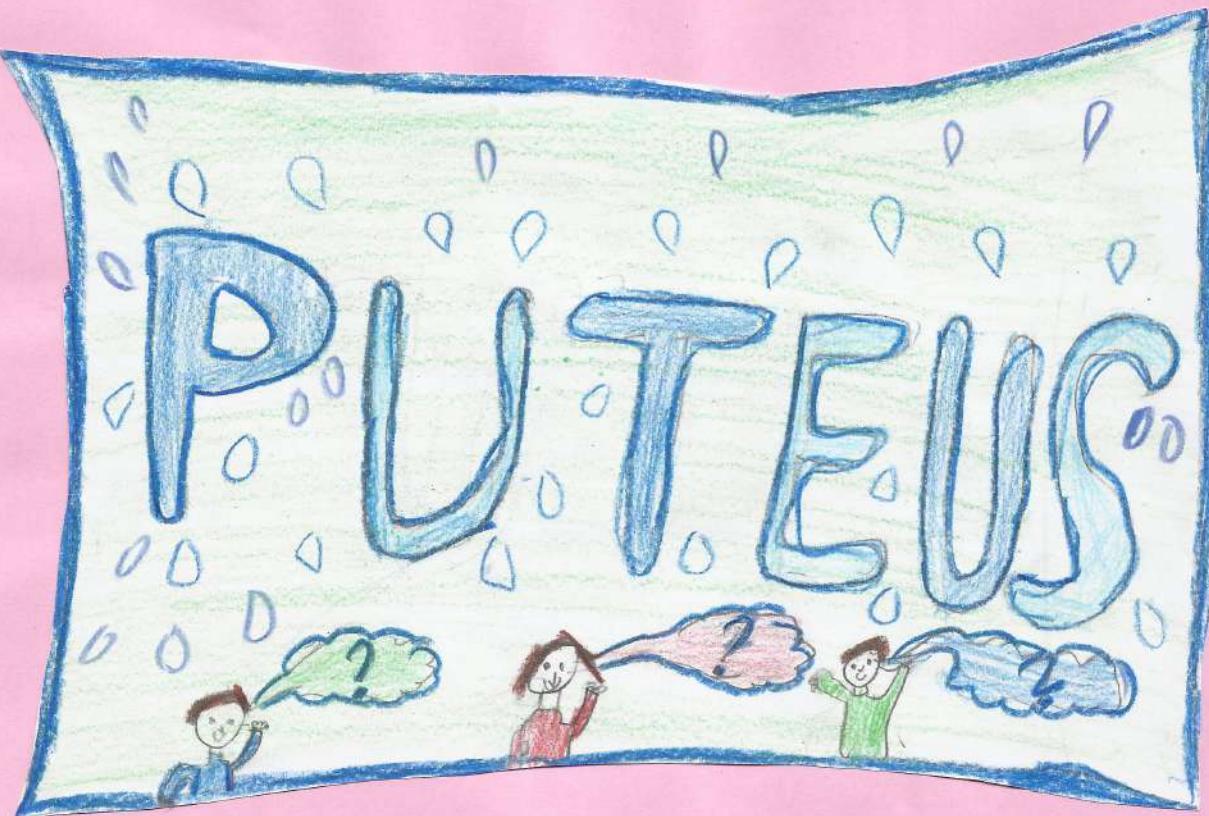


Opis igre:

Skakati po tim stopama samo na lijevoj nozi , desnoj nozi, s obje noge... Skakati samo po desnim stopama ili samo po lijevim stopama...

# Igre s vodom, u vodi i oko vode





Naše je mjesto Pučišća dobilo svoje ime od riječi *puteus*. Puteus znači izvor bočate vode. To je voda u kojoj se miješa slana i slatka voda. Dok smo razgovarali sa starijim mještanima saznali smo da su prve kuće u našem mjestu i nastale u blizini tih *puteuza*.

U gorama izvan mjesta je postojalo puno manjih lokvi na koje se i danas dolaze napojiti domaće životinje.



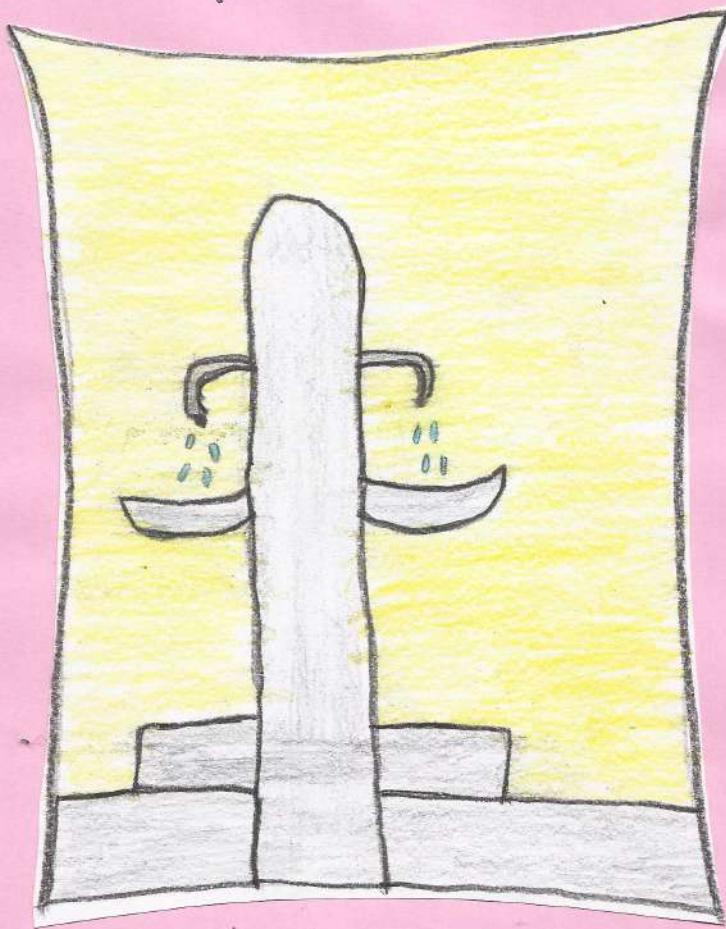
Voda je svima potrebna za život jer bez vode ne mogu živjeti ni biljke, ni životinje ni ljudi. Mi danas imamo „živu vodu“ koja nam cjevovodima dolazi iz rijeke Cetine i teče iz slavića u svakom domu. U vrijeme kad su naši djedovi i bake bili djeca to je bilo nezamislivo. Vode je bilo malo, nije je imala svaka kuća i svaka obitelj je trebala štedljivo koristiti vodu.



Samo bogatije obitelji imale su gustirnu u kojoj je bila voda - kišnica. Kad bi netko iz siromašnijih obitelji otišao kod bogataša moliti „u maštilu vode”, morali su to platiti tako da bi im odnijeli nekoliko domaćih jaja, priežu trišonj ili smokov ili bi im napravili neku drugu uslugu .



Malo izvan mesta je napravljen *Dunoj*. To je bila zajednička gustirna iz koje su svi mještani smjeli uzimati vodu. Ljudi bi otišli s konjem ili magarcem do *Dunaja*, ukalali bi vodu i na magarcu ili konju bi je donijeli kući. Magarac i konj je ljudima u prošlosti bio važno prijevozno sredstvo i nosač tereta.



U mjestu su postojale dvije fontane na koju su žene dolazile napuniti maštice vodom i onda bi ih na glavi nosile do svojih kuća.

Stari su nam pričali da nije uvijek bilo vode u tim fontanama nego se točno znalo vrijeme u danu kad bi se voda kroz cijevi pustila da teče u te fontane.



Svaka je kuća imala maštil i potić.

U maštalu se čuvala voda , a onda bi je ukućani  
potičen uzimali i koristili za kuhanje, piće, umivanje .



Stari su nam pričali kako su ljudi toliko štedjeli vodu da su se vodom iz lavamona najprije umivali, onda bi u toj istoj vodi oprali noge i na kraju bi s njom zalili cvijeće.



I mi danas moramo paziti kako i koliko vode koristimo.  
Ne smijemo je pustiti da teče iz slavine bez potrebe.  
U prošlosti su ljudi i djeca morali štedjeti vodu još  
više nego mi jer je nije bilo. Zato su djeca izmišljala  
igre oko vode i sa vodom u kojima su se trudili da se  
voda ne prolijeva bez potrebe. Mi smo se vratili malo  
u prošlost i izmišljali igre kojih bismo se mi igrali da  
smo živjeli u to vrijeme.

## POTAPANJE POTIĆA



Potić pluta u maštilu s vodom. Djeca ubacuju kamenčiće u potić sve dok potić ne potone.

Prije svakog novog početka ove igre treba kamenčiće izvući iz vode.

## VALOVI, VALOVI



Nekoliko djece kleči pokraj lokve. Svatko ima šišku u ruci. Jedan od njih izgovori neku rečenicu, a onda jedan po jedan igrač izgovara po jedan slog te rečenice i dok izgovara taj slog kratko potopi svoju šišku u vodu. Naizmjenično potapanje šišaka u vodu stvara valove. Umjesto izgovaranja rečenica može se igrati i na potapanje šišaka dok se izgovara neka brojalica.

## ŠKAKLJANJE VODONOSCA



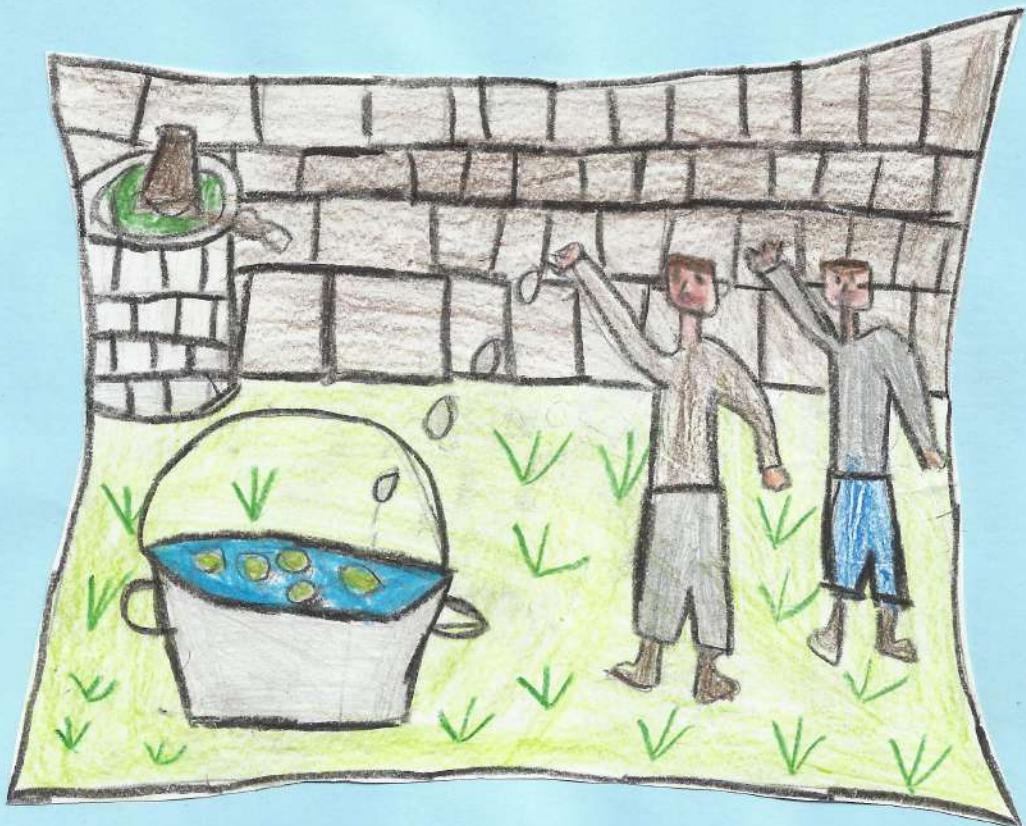
Dvoje igrača nosi posudu s vodom na glavi i oni su vodonosci. Sa strane stoji još dvoje igrača koji štapovima diraju i škakljaju vodonosce. Škakljanje smeta vodonoscima koji žele donijeti vodu do cilja. Pobjeđuje onaj vodonosac koji je prvi stigao do cilja.

## VODA PUTUJE KROZ KOLONU



Treba se posložiti u dvije kolone i odrediti vrijeme trajanja igre, na primjer 5 minuta. Prvi u svakoj koloni napuni potić vodom i dodaje ga onom tko je iza njega preko svoje glave. Tako svi u toj koloni dodaju potić onom tko je iza njega sve dok potić ne dođe do posljednjeg u koloni. Posljednji igrač izljeva vodu u veću posudu i trči na početak kolone da prvom igraču vrati potić. Pobjeđuje skupina koja je na kraju igre uspjela napuniti više vode u svoju posudu na kraju kolone.

## JESENSKO POTAPANJE BRODOVA-LIŠĆA



U veliku posudu s svodom stavi se nekoliko većih otpalih listova koji plutaju. Dvoje igrača pokušava „potopiti“ te listove tako da ih gađaju s kamenčićima. Svaki igrač ima pravo na pet gađanja. Pobjeđuje onaj tko potopi više brodova-listova. Nakon završetka svake runde igre, igrači moraju izvući lišće i kamenčiće iz vode da bi voda bila čista.

## BOSONOGI LOVCI



Uz rub lokve stavi se plutati nekoliko šišaka. Dvoje ili više bosonogih igrača natječu se tko će u zadanom vremenu, nogama hvatajući, izvući šiške iz vode. Pobjeđuje onaj tko ih uspije više izvući.

## GRANČICE - HVATALJKE



U vodu se stavi plutati nekoliko šišaka ili otpalih listova. Igrači se natječu tko će u zadanoj vremenu s dvjema grančicama uloviti više plutajućih šišaka ili listova.

## NEOBIČNA ODBOJKA



Dvoje igrača se igra dodavanja potića ili neke druge manje posudice preko maštala. Ako su igrači spretni , igra se može igrati i dodavanjem potića preko manje lokve samo onda treba paziti da „lopta“ ne padne u lokvu.

## PLES PREKO BLATNIH LOKVICA



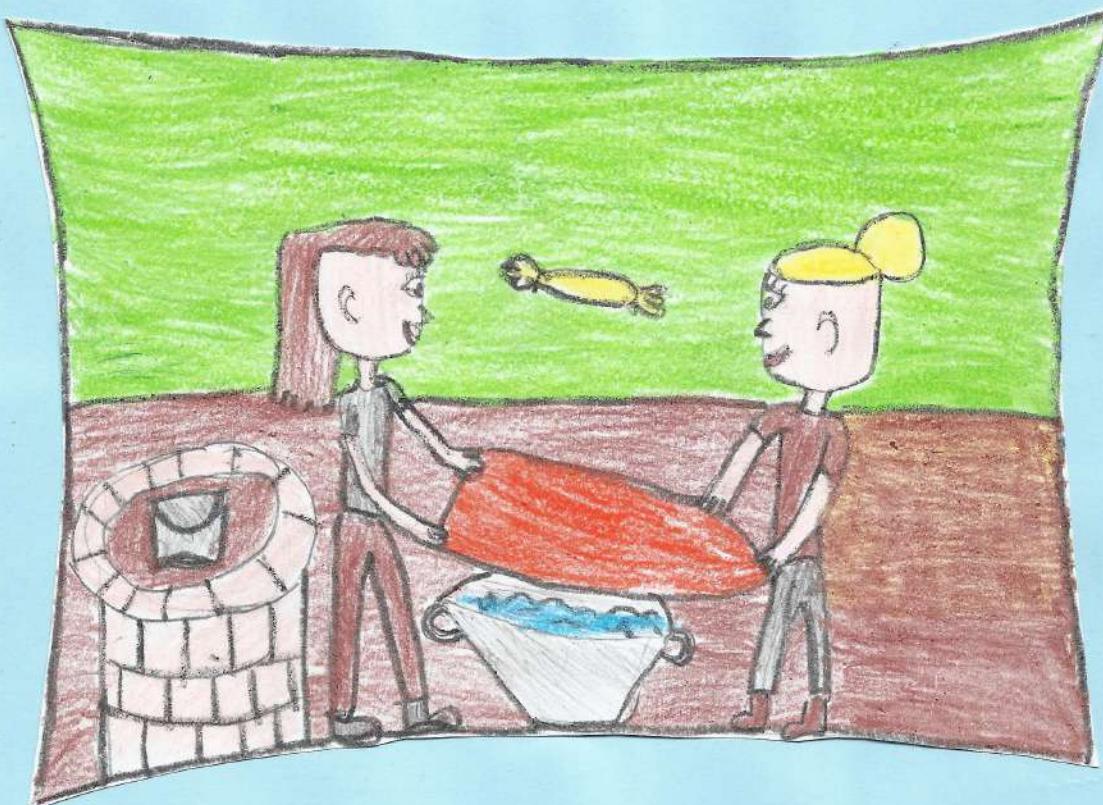
Nakon kiše u polju se stvore blatne lokvice. U te lokvice se stave kamene „ploče spasa“. Tih ploča spasa uvijek mora biti manje nego igrača. Jedan igrač broji ili nešto pjeva , a drugi plešu. Kad brojanje ili pjesma stane svi plesači se moraju spasiti skokom na ploču. Igrači koji to nisu uspjeli ispadaju iz igre i igra počinje ispočetka. Za svaki novi početak igre treba ukloniti po jednu ploču spasa jer uvijek netko od igrača mora ispasti iz igre jer se nije spasio.

## UTRKA NEOBIČNIH BRODIĆA



U jesen se na lokvama može pronaći puno plutajućih otpalih listova. Igrači stave po jedan list uz rub lokve. Ti listovi su njihovi brodovi. Na znak za početak igre pušu u svoje brodove i pokušavaju ih otpuhati što dalje. Pobjeđuje igrač čiji je brod u zadanom vremenu „najdalje oputovao“.

## VODENA BOMBICA NA TRAMPULINU



Vodenu bombicu bi napravili od komadića crijeva ubijenog janjca. Crijevo bi napunili vodom i zavezali ga s obje strane da se voda ne prolijeva. Dvoje igrača drži nategnuto komad krpe i u njega stave vodenu bombicu. Krpu podižu tako da vodena bombica poskakuje u zrak , a da ne padne i ne rasprsne se.

## TKO ĆE PRIJE NAPUNITI MAŠTIL?



Dvoje ili više djece dolazi na lokvu s maštilima.  
Natječu se tko će prije puniti vodu u ruke i tako  
napuniti svoj maštil. Pobjeđuje onaj čiji maštil prvi  
bude napunjen.

## CRNA KRALJICA SA MAŠTILIMA



Jedan igrač je Crna kraljica i on gleda u zid ili gomilu i izgovara riječi „Crna kraljica-jen'-dva -tri!. Drugi igrači koji su dalje, drže maštil s vodom ili bez vode na glavi i mogu se kretati prema zidu samo dok se izgovaraju riječi Crna kraljica... Kad se „crna kraljica“ nakon ...tri! okrene i vidi da se netko kreće , mora ga vratiti na početnu crtu igre. Pobjeđuje onaj tko je na kraju igre uspio doći do zida ili je bio najbliži zidu.

Ova je igra dobra za vježbanje održavanja ravnoteže dok se nosi maštil na glavi.

## VJEŽBAMO PRETAKATI VODU



Dvoje igrača je na rubu lokve. Drže u ruci po dvije kore od drva bora ili česmine. Kore su im male zdjelice. Na znak za početak igre svaki igrač napuni jednu „zdjelicu“ vodom i onda prelijeva iz te zdjelice u drugu. To rade sve do kraja igre. Pobjeđuje onaj igrač koji na kraju ima više vode u svojoj „zdjelici“.

Slikovnicu izradili:

STIPE ANTIČEVIĆ

FILIP DRPIĆ

NIKOLA DRPIĆ

TONI DRPIĆ

LAURA ETEROVIĆ

ZOFIA ETEROVIĆ

LUCIJA MARTINIĆ

PETAR MARTINIĆ

ŠIME MARTINIĆ

BARBARA MIHAIĆ

VICULA NIŽETIĆ

LUCIJA RADIĆ

PETRA VRANDEČIĆ

Učiteljica : MIRJANA BAUK

šk. g. 2015./2016.

šk. g. 2016./2017.