

## ŠKOLA U PRIRODI

### Divcibare Stevan Filipović

Škola u prirodi predstavlja jedan od važnijih programa rekreacije u tom uzrastu. On predstavlja kompilaciju klasične nastave i aktivnog boravka u prirodi. Nezamenljivi prirodni agensi SUNCE-VODA-VAZDUH, kojima obiluje okruženje hotela Park u Budvi, predstavljaju realnu osnovu za kreiranje kvalitetnih programa. Najveći deo dana, odnosno, što veći broj aktivnosti treba adaptirati za realizaciju na otvorenom prostoru, koliko god to vremenski uslovi dozvoljavaju.

Jutarnje vežbanje predstavlja deo kulture svakodnevnog življenja a u toku grupnog boravka učenika relativno je jednostavno realizovati ukoliko postoji odgovarajuća podrška vaspitača oko organizacije buđenja.

Šetnje pored mora i kroz prirodu treba obogatiti zadacima koji se baziraju na znanjima učenika o orijentaciji u prostoru (određivanje strana sveta, procena daljine, visine, procena potrebnog vremena za savladavanje prostora) proučavanje flore i faune, ekologije, geografije, istorije. Takođe, u toku šetnji treba planirati aktivnosti koje će se bazirati na elementima nadmetanja pojedinaca, grupa i čitavih odeljenja tipa skokijada, kamena sramena ili preciznosti

Druga mogućnost realizacije programa jesu klasični časovi fizičkog vaspitanja sa pojedinim odeljenjima na terenima koji se nalaze pored hotela.

U okviru popodnevni aktivnosti realizuju se klasični sportski turniri i nadmetanja po sistemu igara bez granica

U večernjim satima sa učenicima se realizuju programi tipa: žurka, maskenbal, izbor Mis i Mistera, kviz znanja i veština...

SPRET (sportsko rekreativna takmičenja) predstavljaju realnu osnovu i mogućnost da se učenici aktivnije uključe u sve planirane programe.

#### 1. UVOD

Sportsko rekreativne aktivnosti u školi su trenutno u vakuumu jer se nalaze između sporta i rekreacije, a u funkciji su fizičkog vaspitanja. Za redovnu nastavu iz ove oblasti postoji zvanični plan, program, materijalno tehnički uslovi i kadar koji realizuje program.

Školski sport je regulisan kroz postojeći sistem OSIŠOS od odeljenja do republičkog nivoa u jednom olimpijskom ciklusu. Sistem takmičenja OSIŠOS, u II i III stepenu okuplja najbolje sportiste iz pojedinih škola na nivou regiona ili republike ali malo je škola u kojima u punoj meri žive takmičenja na I - odeljenjskom nivou. Mali broj najsposobnijih učenika, često već registrovanih sportista u pojedinim klubovima, učestvuje na regionalnim i završnim takmičenjima dok najveći broj učenika ostaje po strani, nema ih čak ni u publici.

Prema istraživanjima Pantića 1981, Bokana 1985, kao antropološke konstante mladosti izdvajaju se interesovanja za putovanjem, humorom i za sportsko rekreativne aktivnosti. Sa svoje strane, zakonodavac je kroz nastavni plan i program nastave fizičkog vaspitanja kao treće tematsko područje regulisao povezivanje fizičkog vaspitanja sa životom i radom.

Međutim, regulativa nije razrešila finansiranje dodatnog angažovanja nastavnika tako da organizaciono i suštinski nema preterane inicijative na realizaciji ovog dela programa.

Iskazano interesovanje mladih zaslužuje da bude artikulirano tako da se neguje zdrav takmičarski duh i da fizička aktivnost postane deo kulture življenja mladih

## 2. OBLICI REKREACIJE U ŠKOLI

Od postavljenih zadataka fizičkog i zdravstvenog vaspitanja izdvojio bih za ovu priliku:

"Osposobljavanje učenika za samostalan rad i samokontrolu u održavanju sopstvene fizičke kondicije, jačanju zdravlja i nezi tela.

- Stvaranje uslova u kojima učenik doživljava radost slobodnog stvaralačkog angažovanja u sportskim i rekreativnim aktivnostima."(program srednjih škola, FK Beograd, 1988/1-2, dodatak)

Pored aktivnosti koje se organizuju na redovnim časovima fizičkog vaspitanja ili na pojedinim sekcijama u okviru obaveznog časa sportskih aktivnosti rekreacija učenika može se realizovati u sledećim programskim i vremenskim uslovima:

1. AKTIVAN ODMOR UČENIKA u toku nastave, u toku velikog odmora ili u toku posebnog odmora
2. U DNEVNOM ODMORU UČENIKA pre ili posle nastave, zavisno od smene u kojoj se ide u školu
3. U okviru RADNE SUBOTE
4. VIKEND
5. LETNJI RASUST a posebno u okviru "letovanja"
6. ZIMSKI RASPUST a posebno untoku "zimovanja"
7. PRODUŽENI BORAČAK UČENIKA
8. UČENIČKI DOMOVI

Rekreacija u osnovi predstavlja slobodno izabranu aktivnost, a kada je u pitanju populacija mladih, "koja ne zna šta hoće ali hoće to odmah", ceo model je zamišljen kao "usmerena dobrovoljnost", kako je definiše Leskošek, odnosno delimično nametanje programa uz povremeno rukovođenje.

## 3. CILJ I ZADACI

Osnovni cilj ovog modela je da se stvori i neguje navika za redovno vežbanje, kretanje, nadmetanje, pritom neguje zdrav takmičarski duh i atmosfera, da je svako potreban svojim drugovima, a da svojim učešćem doprinose sebi i kolektivu i bavljenje sportskim aktivnostima uđe u dnevni raspored postane deo opšte kulture življenja.

zadaci su nam : a) da učenik postane učesnik

b) da se aktiviraju školska

sportska društva

## 4. OBICI SPRET-a

Sportsko rekreativna takmičenja obuhvataju čitav niz sadržaja i aktivnosti i u svojoj osnovi predstavljaju nadmetanje odeljenja u tome ko će imati više aktivnih učesnika, odnosno ko će prikupiti više bodova. Mogući oblici aktivnosti su:

1. SEKCIJA (košarka, odbojka, rukomet, gimnastika, ritmika, ples...)
2. UTAKMICA-AKTIVNOST U ODELJENJU
3. MEĐUODELJENSKI SUSRET (prijateljski-turnir na nivou godišta - na nivou škole)

4. OBUKA (plivanje, klizanje, skijanje, tenis, ronjenje...)
5. IZLET (- zvanični po programu - odeljenski samoorganizovano)
6. LETOVANJE
7. ZIMOVANJE
8. ŠKOLA U PRIRODI
9. ZABAVA
10. IGRE BEZ GRANICA
11. SPORTSKI DAN
12. "DAN IZAZOVA" 25.V
13. OLIMPIJSKI DAN
14. STRUKOVNI SABOR (primer: mašinci Vr.Banja, medicinari Zlatibor...)

### 5. SADRŽAJI SPRETA

U okviru svakog oblika SPRET-a moguće je da se realizuju sledeći sadržaji

#### SPORTOVI

1. Atletika
2. Gimnastika
3. Plivanje
4. Streljaštvo - streličarstvo
5. Skijanje
6. Klizanje-koturaljke
7. Biciklizam
8. Šah

-

#### IGRE

1. Košarka (klasična, basket 2:2, 3:3, penali, "trice", vođenje lopte, mladići, devojke, mešovito)
2. Odbojka (6:6, 3:3, "prsti", "čekić", muškarci, devojke, mešovito)
3. Rukomet (muškarci, devojke, mešovito, 2-4 vatre, "jadžent")
4. Fudbal (6:6, do 2:2 muškarci, devojke, mešovito)
5. Tenis (pojedinačno, par, po troje, muškarci, devojke, mešovito)
6. Stoni tenis (pojedinačno, par, muškarci, devojke, mešovito)
7. Badminton (pojedinačno, par, muškarci, devojke, mešovito)
8. Boćanje (pojedinačno, par, po četvoro, muškarci, devojke, mešovito)
9. Tenis fudbal
10. Prelbal
11. Kockice

-

*PLES* (narodni, klasični, latinoamerički, rock en rol)

*KONOP* (preskakanje, nadvlačenje)

*PRECIZNOST* (pikado)

*POLIGONI* (pojedinačno, par, grupa, odelenje, spretnosti, okretnosti, veštine)

*NARODNA NADMETANJA* (bacanja, skokovi, poligon)

*AEROBIC*

*NAVIJAČKE PESME*

*AKTIVAN ODMOR*

*NOVI SPORT*

-

### 6. BODOVANJE

Za svako učešće učenik donosi po jedan poen, kada ekipa pobjedi dobija dupli broj bodova. Pod

učešćem se podrazumeva čas na sekciji, takmičenje, utakmica.

Kod odeljenjskih takmičenja tipa "skokijada"<sup>1</sup> svaki metar donosi bod, kod bacanja kugle svaka 3m vrede kao bod, isto je i kod odeljenjskog hodanja na štulama, kod penjanja uz konopac svaki metar donosi bod...

Svaki učenik koji je u toku godine naučio da kliza, skija, pliva, igra tenis... donosi 5 bodova svom odeljenju

### 7. ORGANIZACIJA

Jedan od zadataka je da se aktiviraju školska sportska društva. Naime, trenutno nema prave aktivnosti koja bi inicirala rad i aktivnost ovih društava a ona će u ovom modelu biti osnovna poluga realizacije cele ideje.

Svaka aktivnost koja se boduje mora da bude prethodno prijavljena ŠSD da bi mogao da se izvrši odgovarajući uvid, ili pomoć oko realizacije aktivnosti i da bi blagovremeno mogao da se izvrši raspored korišćenja sale i sportskih terena. Odgovarajući formular sa postignutim rezultatima overavaju sudije ili kapiteni oba tima. Obaveza ŠSD je da objavi rezultate i osvojene bodove unese u odgovarajući grafikon.

O organizaciji brine nastavnik koji je zadužen za aktivnosti van redovne nastave fizičkog vaspitanja. U prethodnom nastavnom planu bilo je predviđeno ovakvo radno mesto za nastavnika koji bi radio van rasporeda redovnih časova a posebno vikendom.

Posebno vredi razmisliti o tome da tokom zimskog i letnjeg raspusta svi sportski tereni kojima škola raspolaže budu u funkciji učenika i njihovog izraženog interesovanja za sportsko rekreativnim aktivnostima. U jednom delu škola odomaćila se praksa da škola stvara dodatni prihod izdavanjem fiskulturne sale trećim licima (sportskim klubovima, rekreativne grupe i sl.). Deo prihoda se koristi za obnovu opreme i rekvizita ali i za poboljšanje ukupnog standarda celog kolektiva. Škola je sagrađena prvenstveno za potrebe učenika i u tom smeru treba dalje razmišljati. Za ilustraciju neka posluži računica da zimski raspust traje 21 a letnji oko 60 dana pa ako tome dodamo oko 70 vikend dana dolazimo do toga da se sportski tereni ne koriste 150 dana godišnje. Tome treba dodati i slobodno vreme van časova nastave tokom školske godine pa se dolazi do prave slike o potencijalnim vremenskim i prostornim resursima za razvijanje navike za bavljenje vežbanjem, stvaranjem takmičarskog duha i realizacije čitave ideje.

Ovako povećani obim takmičenja nameće problem suđenja, zapisnika i opšte organizacije a najbolje rešenje predstavlja organizacija seminara za amaterske voditelje rekreativnih aktivnosti, tako da se uloga nastavnika usmerava na edukaciju i pomoć učenicima da se samoorganizuju na najbolji način.

<sup>1</sup> Takmičenje ove vrste podrazumeva učešće najmanje 25-30 učenika iz odeljenja, gde svaki od učesnika nastavlja da skače sa prethodno dostignute daljine "gde ja stadoh, ti produži". Skaču predstavnici svih odeljenja istovremeno, a sudija-merilac postavlja oznaku odeljenja na odgovarajuće mesto.

Poenta cele ideje je pozitivan stav mladih prema sportsko-rekreativnim aktivnostima kanalisati i negovati do stvaranja navike i redovnosti u učešću da bi mogli da se dobiju pravi pozitivni efekti. (o školovanju Živanović 1981).

Organizacija predstavlja najosetljiviju tačku predloženog modela, a pokazalo se da učenicima vredi pokloniti poverenje i da mnogo bolje prihvataju pojedine inicijative i daju veći doprinos kada se i sami lično angažuju (posebno dobra iskustva imamo prilikom realizacije programa rekreacije u DUUO Beograd na Kopaoniku u periodu 1983-1988 kada se deštvovalo po sličnoj ideji (Živanović, Mitić 1984)

## 8. PRAĆENJE REZULTATA

Ovakvo povećano obim aktivnosti učenika koji se trude da osvoje što više bodova zaslužuje i određenu pažnju. Da bi se imao uvid u planirane aktivnosti i postignute rezultate moraju se blagovremeno objavljivati na oglasnoj tabli. Pored centralnog školskog grafikona i table poželjno je da svako odeljenje ima svoj kutak za objavljivanje rezultata. Radi pospešivanja takmičarskog duha predlažem da postoji nedeljni, mesečni, polugodišnji i ukupni pobednik ovakvog nadmetanja među odeljenjima a u razvijenijoj formi svako godišće u školi imaće i svoje interno nadmetanje.

Prelazna zastava, poster, pehar, lopta... poludnevni izlet, su mogući oblici nagrađivanja u zavisnosti od toga da li je u pitanju nedeljni ili pobednik višeg ranga. Pravu pomoć kod ovog dela može da pruži likovna, vajarska ili sekcija za OTO, od kojih se očekuju i rešenja za izgled panoa, diplome, navijačkih transparenta, semafora, rekvizita i još mnogih sitnica koje će ukrasiti i uveličati sportsko rekreativna takmičenja.

Praćenje ovakve aktivnosti podrazumeva da za ove događaje ima mesta i u zidnim novinama, odeljenjskim i školskim novinama, da će se ponekad pevati i neka pesma za nekog "junaka", i da će navijači za svoj tim kreirati maskotu, navijačku pesmu, promovisati himnu odeljenja itd...

## 9. JEDAN DOGAĐAJ

Na oglasnoj tabli nalazi se plakat koji najavljuje Finale festivala košarke u kome su se takmičile mešovite ekipe sa najmanje 1 devojkom u svom sastavu. Igraju ekipe DRAGULJČE (VIII-4) : TIGRIĆI (VIII-1), pre početka susreta biće finale takmičenja u zvođenju penala za najboljih 8 takmičara. U poluvremenu navijači finalista imaju po tri minuta da se predstave sa svojom navijačkom pesmom i igrom a ukoliko situacija bude nerešena organizuje se nadvlačenje konopa za navijače ove dve ekipe.

## 10. IDEMO DALJE

U početnoj fazi ovaj model je zamišljen kao pokretač dešavanja u čistom prostoru fizičke kulture realizacijom sportsko rekreativnih takmičenja. Očekuje se da posle inicijalnih događanja zaživi II faza u kojoj će se uključiti muzička, likovna i sekcija za OTO pa potom i muzička i to na inicijativu samih učenika koji će igrajući se odraslih i već viđenih stvari ubacivati transparente, navijačke pesme... U III fazi u

nadmetanje mogu da uđu opšti izgled učionice, higijena, ocene iz vladanja, opšti uspeh odeljenja, sakupljanje sekundarnih sirovina, itd. Ako bi se odmah krenulo sa potpuno razvijenom III fazom postoji mogućnost da učenici zbog forsiranja za nastavne važnih stvari kao što su higijena, disciplina, ocene učenici imaju generalno negativni stav i prema osnovnoj ideji sportsko rekreativnih takmičenja.

U III fazi je moguće da, zbog već postignutih rezultata i stvorene takmičarske atmosfere, zaživi i aktivni odmor učenika u toku velikog odmora<sup>2</sup>, posebni odeljenjski izleti van onih obaveznih, a da se obogati i ukupni društveni život u školi ako odeljenja počnu da žive zajedno a ne samo da su skup učenika koji je tu radi sticanja određenih znanja i veština. Po nama ovom prostoru pripada i organizovana zabava na kojoj će biti i takmičenja plesnih parova ili nadmetanja celih odeljenja u "REP" igranju, ili pravi karneval maski u povodu početka jeseni itd.

Jedan od mogućih pravaca nadgradnje i proširivanja programa SPRET-a jeste uključivanje roditelja u pojedine akcije i njihovo aktiviranje u okviru realizacije PIKNIKA, Porodični poligon...

Umesto zaključka

*Osnovno problem je "kako pokrenuti neaktivne" i "dati šansu svima da se uključe" jer pravi smisao rekreacije je učestvovanje, a ne "pobeda".*

*Ovo je naš skromni prilog da učenik postane učesnik i da bavljenje sportskim aktivnostima uđe u dnevni raspored i postane redovna navika jer "funkcija razvija organ".*

## LITERATURA

1. Bokan B: VANČASOVNE AKTIVNOSTI UČENIKA U FIZIČKOM VASPITANJU U SAVREMENOJ TEORIJ I PEDAGOŠKOJ PRAKSI, Doktorska disertacija, FFK Beograd, 1985.
2. Živanović Ž.: Predlog programa i organizacije kurseva za amaterske organizatore rekreacije u školama srednjeg usmerenog obrazovanja, časopis FK, Beograd, 1981/2, str 157.
3. Živanović Ž.: ORGANIZACIJA I UTICAJ AKTIVNOG ODMORA NA KONCETRACIONU SPOSOBNOST UČENIKA OSNOVNE ŠKOLE, Doktorska disertacija, FFK Beograd, 1980.
4. Živanović Ž, Mitić D.: REKREACIJA UČENIKA (Didaktičko-metodski repertorij za studentsku nastavnu praksu u domu učenika "Beograd" na Kopaoniku, FFK Beograd, 1984/85.
5. Mitić D.: Rekreacija sportskom igrom (magija lopte), Godišnjak 3, FFK Beograd, 1992.

<sup>2</sup> Aktivni odmor učenika se nalazio u prethodnom nastavnom planu i programu, naučno su potvrđeni i efekti ovakvih programa (Živanović 19--), ali u školama ideja nije zaživela zato što je kompletna organizacija prebačena na aktiv nastavnika fizičkog vaspitanja, umesto da to bude, kako je i predviđeno, obaveza celog kolektiva. Takav rad nije odgovarajuće valorizovan tako da nije ni zaživeo.

6. Mitić D.: Rekreacija učenika na primeru Beograda, Zbornik radova sa savetovanja "Rekreacija u vaspitno obrazovnim ustanovama", Partizan Jugoslavije, Beograd, 1992.
7. Pantić D. i saradnici: Interesovanja mladih, Istraživačko izdavački centar SSO Srbije, 1981, Beograd

primer prijavnog lista



Oš Aleksa  
Šantić

SPRET  
PRIJAVA IV\_\_

\_\_\_\_\_ datum

Teren	Vreme	Broj igrača	Turnir

#### Moguće aktivnosti:

Basket, košarka, mali fudbal, odbojka, rukomet, između 2-4 vatre, stoni tenis, tenis, badminton...

gimnastika, plivanje, trčanje, skakanje, bacanje, aerobik...

lastiš, vijača, roleri, skejtbord, bicikl, pešačenje (bar dve autobuske stanice), frizbi, pikado, balote...

#### ŠKOLA PLIVANJA

provera znanja

Navikavanje na vodu

Hodanje, prskanje

lovilice u parovima

štafetno trčanje kroz vodu do pasa, bez i uz pomoć ruku.

prskanje vrsta

gledanje u vodu, izbroj prste

zadrži vazduh - zaroni

plutača

zmija ide kroz vodu

izduvati vodu iz ruku

klizanje kroz vodu

Obuka tehnike krala prema programu obuke plivanja

**AEROBIK** program podrazumeva vežbanje uz muziku na plaži odnosno u šumarku koji obiluje hladovinom u toku celog dana. Ima mesta za sve koji su raspoloženi za vežbanje bez obzira na pol i godine starosti. U pitanju su jednostavne vežbe koje aktiviraju pojedine mišićne grupe i zglobove, a kada se prođe početna faza uključuju se dodatni zadaci koordinacije ili se dodaju rekviziti (teg, lopta, vijača, klupica, palica...). Preporučujemo kombinacije u stojećem stavu sa poskocima, trčanjem i sl. a da vi se radilo i na zemlji mora svako da obezbedi svoj peškir ili podlogu.

**STRETCHING** odnosno vežbe istezanja-rastezanja kako se definišu u našoj literaturi postale su zadnjih par

godina pravi svetski hit i prosto smo zatrpali stranom literaturom na tu temu. Ovakav način vežbanja je dobar kao priprema za predstojeći dan na skijama i predstavlja dobru startnu poziciju za skijaški dan. Lagano istezanje utiče na toniziranje mišića i priprema zglobove (tetive i pripoje) za rad. Podiže se nivo ukupne aktivacije povećanjem tonusa mišića koji reaguju na istezanje kao posledicu udaljavanja pripoja. Sličan kompleks dobar je i na kraju dana kada treba opustiti mišićnu masu koja je previše tonizirana i bila izložena velikim naporima, posebno mišići kičmenog stuba, nogu i ramenog pojasa u užem smislu. Kod stretching-a nema naglih pokreta već se sve izvodi u laganom ritmu i sa postepenim povećanjem amplitude.

#### AQVAROVIK

Vežbanje u bazenu predstavlja posebno zadovoljstvo i neke dodatne mogućnosti i prednosti u odnosu na vežbanje na suvom. Zbog potisnog dejstva vode rasterećen je kičmeni stub, voda može da proži veći otpor proporcionalno brzini pokreta, deluje opuštajući na CNS, moguća je masaža vodom koju potiskujemo rukama. Radi se po pravilu u vodi do visine grudi a deo vežbi može i u plićem bazenu. Muzika utiče na dodatnu relaksaciju i poboljšava efekat vežbanja.

#### IGRE BEZ GRANICA

Igre bez granica su zaživele pod tim nazivom 70-ih godina pod patronatom Evrovizije koja je formirala novi marketinški proizvod koji se prodavao širom Evrope i bazirao se na stilizovanim nadmetanjima koja su uz TV scenu i dekor negovala tradiciju nadmetanja gradova. U tim igrama pobeđuju veštiji spretniji-ogretniji i sa više sportske sreće u tom trenutku. U nekim svojim kasnijim modifikacijama srećemo ih pod nazivom "Igre bez obala" u letnjem periodu, ili "Igre bez lavina" u zimskom periodu.

U osnovi ovakvih nadmetanja to je odmeravanje snaga dve ili više ekipa koje se odmeravaju u pojedinim igrama. Ekipa je definisana sledećim elementima: broj igrača, naziv ekipe, kapite, maskota ekipe i joker.

U zavisnosti od prostorno tehničkih uslova (bazen, bina, tereni, scenografija, rekviziti...) radi se projekat igara, koje u osnovi imaju određenu temu (vremenska epoha, bajka, svetkovina...) koja se prorađuje kroz igre. U igrama učestvuju pojedinci, par, grupa ili kompletna ekipa a kapiten je osoba preko koje se komunicira sa ekipom.

Kod prve igre se vrši žrebanje startnih pozicija a kod ostalih igara prvo nastupa najbolje plasirana ekipa u dotadašnjem delju igara. Svaka ekipa ima pravo na upotrebu jokera koji se ulaže pre nego što konkretna igra počne. Ekipa koja je uložila jokera osvaja dvostruki broj bodova u toj igri. Joker se ne može uložiti u poslednjoj igri u kojoj se bodovi duplo računaju.

Fil ruž (crvena nit) je igra koja se odvija između ostalih igara i u njoj nastupa svaka ekipa za sebe na nekom pogodnom poligonu.

Pored voditelja koji komuniciraju sa igračima i publikom, mora da postoji posebno formirani žiri i sudije koje se staraju o ispravnosti realizacije igara. Uloga sudija je da potvrdi ispravnost realizacije, objavi

postignuto vreme i eventualne kaznene poene koji se izriču za neke nepravilnosti.

Za dobru realizaciju ovog dela programa u uslovima turističkog centra od velike važnosti je dobar kontakt sa gostima, odnosno, iniciranje formiranja ekipa koje će nastupiti u programu. Gost mora da doživi animatora kao osobu koja se brine o njegovom dobrom raspoloženju i uspešnom odmoru, da je kontakt sa animatorom samo usputna stanica za kontakt sa drugim gostima. Jer tek kada gosti počnu intenzivno da komuniciraju među sobom može da dođe do pravog uspešnog odmora koji nam je doneo mnogo novih poznanstava...

Najava programa se obavlja preko svih mogućih sredstava: domaćini pojedinih grupa predstavnici agencija su u funkciji, Nedeljna šema programa koju gosti pomno proučavaju, dnevni program koji se nalazi na oglasnim tablama, Najava koja se vrši prethodnih večeri u toku programa, preko internog hotelskog ozvučenja, video spot koji se emituje pored restorana ili šanka, "sendvič" poruke-čovek šeta sa najavom, vikar-dobošar koji najavljuje program, prognoza rezultata igara koja se radi pred početak večere i u toku smeštanja gostiju... i koliko vas mašta nosi u smislu slanja propagandnih i reklamnih poruka. Naravno važno je i pustiti dobar glas među ljude.

Nagradni fond može da bude raznovrstan i mora da podrazumeva nekoliko nivoa nagrađivanja: Diploma je nekad dovoljan motiv, trajna uspomena i reklamno sredstvo za sledeću sezonu; Suvenir ima istu svrhu i ulogu ali nema imene; Konzumiranje hrane, sokova, pića u raznim varijantama, društvima i sl. služi za ostavljanje dobrog utiska i podgrejavanje atmosfere za dalju zabavu; Nagrade mogu da budu i iz sfere rentiranja motorcikli, auto, veslo, jedro, reket, skijanje, masaža, izlet...

Publika iz koje su inače potekli učesnici nije tu samo da posmatra, treba joj dati šansu da u pojedinim situacijama pomaže ili otežava učesnicima realizaciji preuzetih zadataka. Publika snima sve što joj je interesantno. Čovek koristi foto aparat-kameru kada želi da neki lep trenutak zadrži u trajnijoj uspomeni, zato igre moraju da budu tako koncipirane da ima fotogeničnih trenutaka, interesantnih maski, situacija, komičnih scena...

Sve igre koje slede mogu biti upotrebljene kao samostalne igre ili delovi pojedinih igara bez granica.

## IGRE NA VODI

**"Odbojka"** sa loptom za plažu u plitkoj vodi i vodi do pasa. Dodavanje u krug, ko pogreši mora da roni-skače, svi ga prskaju, glasno peva i sl. Može dve ekipe istovremeno svako sa svojom loptom. ko će duže da održi loptu u vazduhu... Igra se u "slušanje 1 minut" ko izgubi

**"Vodne zmijske"** kolona stoji u vodi do pasa, čelni igrač "glava" pokušava da uhvati "rep" poslednjeg igrača u koloni. Ostali igrači pokušavaju da se zmijske ne prekine.

**"Voda kruži"** igra za parove. Startuju okrenuti leđima, kod jednog igrača je tanjir pun vode koji dodaje preko glave partneru koji mu vraća kroz raširene noge.

Zadatak je napraviti tri kruga da se prospe što manje vode... ili uz pomoć levka sipaju u litarsku bocu pa ko je pre napuni.

**"Vaterpolo koš"** unutrašnje kamionske gume služe kao koš na vodi, ekipe igraju po vaterpolo pravilima a loptu treba ubaciti u koš.... Da koš ne bi odlutao na talasima igrač iz naše ekipe drži koš iznad glave i pokušava da pomogne svojoj ekipi, nije dozvoljeno da baci gumu na loptu.

**"Akva kalčo"** igra se u vodi ekipno sa loptom koja se udara isključivo nogama ili glavom... ko će dalje... volej... štafetno guranje-šutiranje lopte do bove i nazad.

**"Gađanje plovka"** koji je udaljen 10-ak metara od obale. Gađa se kamenčićima naizmenično svaki učesnik u igri, ili ekipa ima 1m pako više pogodaka.

**"loptica na vodi"** sa lopticom za stoni tenis:

- duvanjem prevaliti određeno rastojanje
- vaterpolo sa lopticom za stoni tenis
- ragbi
- iz usta izduvati loptu što dalje
- iz usta izduvati loptu a partner pokušava da je uhvati u usta, rastojanje 2-4m.

**Ponton** preko celog bazena se zategnu dna konopa koji povezuju ploče 80x80cm, koje plove na vodi uz pomoć stiropora. Zadatak takmičara je da po pontonskom mostu stignu do određene oznake i vrate se u što kraćem vremenu, Posebno treba obezbediti da se neko ne povredi o ivice bazena.

**Flota od papira:** Od papira treba naraviti brodić: što veći, lepši, trka uz pomoć lepeza, ili duvanjem, ili čiji će duže da plivi po uzburkanim talasima.

**"ronjaj Melvine"** u vodi do pojasa ili dublje ako su u pitanju stariji razbacaju se različiti predmeti koje treba izroniti na površinu. Što veći broj ili tačno određenu boju...

**"gnjurke"** igra za grupu, bez pobednika. Lovilica u kojoj je dozvoljeno da se beži isključivo gnjuranjem. Onome ko juri nije dozvoljeno da gleda u vodi...

**Loptica skočica:** Igrači jedne ekipe stoje u koloni u vodi do pasa i dodaju loptu kroz noge tako da mora da iskoči na površinu.

**Dodaj dalje:** Kolona pluta u dubokoj vodi i dodaje se lopta od prvog do zadnjeg igrača preko glave. Kod sledećeg prolaska lopte kod primopredaje igrač koji ima loptu mora da potopi glavu i preda loptu iza sebe. Dodavanje lopte preko sebe samo jednom rukom...

**Jahanje bureta:** pojedinačna igra u kojoj je zadatak da se iz vode zajaši-popne na plastično bure koje pluta na vodi. Umesto bureta može da bude balvan, reklamna banana.

**Boj na balvanu:** Na mol se fiksira jedan kraj balvana-bandera na 1m iznad vode, dužine do 4m. Jedan takmičar je na kraju balvana a drugi pokušava da dođe do njega i sruši ga. 2. Može i varijanta vez kontakta boraca kada stanu na oko 1,5m rastojanja i pokušavaju da zaljuljaju balvan tako da protivnik padne u vodu. 3. Balvan se namaže parafinom ili mašću a na kraj se postavi pršuta, sir... ko uspe da dohvati može da nosi.

**Jegulje:** Jedna ekipa se nalazi u dubokoj vodi i pokriva određeni prostor. Zadatak igrača iz druge ekipe je da pokušaju da se domognu druge obale a da ne budu zarobljeni-potopljeni. Imaju pravo da plivaju, rone. Protivnik pokušava da ga uhvati oko pasa i potopi.

**"borba jahača"** koji sede na ramenima partnera. Zadatak je oboriti protivnika a pritom ne pasti. Nije dozvoljeno udaranje. Nosač može takođe da gura-vuče.

**"torpedo"** igra za parove, jedan zagnjuri i ispruži se a drugi držeći ga za noge pokušava što dalje da ga odgura.

**Torpeda:** U dubljjoj vodi igrači se odupiru stopalima i pokušavaju da se istovremeno odgurnu i otplove što dalje.

**Dodaj loptu svom igraču:** U dubokoj vodi potrebno je izvršiti što veći broj dodavanja u okviru svoje ekipe. Protivnički igrači pokušavaju da dodirnu-preseku loptu. Može pobednik svakog kruga ili ukupni zbir svih dodavanja.

**Ribolovac:** Sa rastojanja od 6-8 m ribolovac lovi svog saigrača tako što dodaje konopac

**Push-ball:** Zadatak ekipe je da što pre odgura loptu po vodi kroz odgovarajući poligon. Zabranjeno je loptu bacati i odizati od vode.

**Potezanje jahača:** U vodi do pasa potezanje konopa jahača koji sede na ramenima partnera.

**"Borba za ostrvo"** igarči u parovima pokušavaju da se domognu ostrva, pobednik je ko uspe da se popne na ostrvo ili pokušava da opstane na ostrvu.. Može i kao grupna igra. Ostrvo može da se napravi kao poseban ponton 2x3 ili komad stiropora 1x2x0,4m koji se presvuče tapisonom i uveže konopom da se stiropor ne kruni.

**"Borba vitezova"** vitezovi sede-kleče-stoje na dušekustiropr bloku (kao "ostrvo") i pokušavaju uz pomoć motke koja je obložena sunderom da obore protivnika.

**Potapanje protivnika:** Na dušekuu se naazi po dva takmičara, jedan koji upravlja i drugi koji pokušava da upeca alku na čepu protivničkog dušeka i tako if potopi u vodu.

**Fotografisanje pod vodom:** Može da bude atrakcija, lepa uspomena i pojačanje za džeparac.

**"promena mesta"** dve grupe se trude da što pre zamene mesta i ponovo dođu u startnu poziciju. Menja se startna pozicija (stoji, sedi, leži, van vode u vodi...) i način kretanje (hodanje, razni stilovi plivanja..)

**"Lov na patka"** koji pluta na vodi startuju svi iz kruga, pobednik je ko ga pre dohvati.

**"Transporter"** prenošenje, guranje, vučenje partnera koji leži na stomaku, leđima, sa glavom napred, sa nogama napred, plivajući vučem partnera ili kolonu koja pluta na vodi, transport utopljenika

**"Plivanje sa nogama napred"** leže na leđima i veslaju samo rukama.

**"Spiralno plivanje"** u toku plivanja napred kraul-leđno naimenično.

**"umetničko plivanje"** kolut u vodi, spirala, tojak, sveća, stoj na rukama...

**"konobar"** prenosi tacnu na kojoj je piće i upaljena sveća. Pokušava da uđe u vodu odnese piće do gostiju a da pritime ne prosipa i ne ugasi sveću. "sveće na vodi" na komadu stiropora ili plutači postavi se zapaljena sveća plivači gurkaju plutaču kroz određeni poligon.

**Water-lauf:** Trčanje po vodi zahteva specijalno iradenu opremu: od vodootpornog špera 2x0,25m sa slojem stiropora od 20cm, na kraju štapova umesto krpilji su kocke od stiropora oko 20-25cm, na sredini mora da postoji traka koja pričvršćuje stopalo za dasku. Sa ovakvim rekvizitom vi ste spremni za šetnju po moru.

**"U odelu"** na startu igrači imaju na sevi pantalone i majcu-košulju, u toku plivanja treba na određenim tačkama da skinu deo odeće i nastave dalje.

**Jump-babi:** Sa obale u skoku treba dohvatiti balon koji je okačen na konopac najmanje 3m daaleko i 1,5-2m visoko. Obično je to 3 igrača u roku od 2 minuta a pripremi se 10balona za jednu ekipu.

**"presvlačenje parova"** startuju obučeni u vodu i treba da zamene odela u vodi.

"Bacanje obruča" u vodi do pasa igrači imaju po palicu i jedan obruč. Zadatak je da se obruč zavrti na palici nabaci na drugu palicu. Ko pre ili ko više puta za određeno vreme.

**"Tunel u vodi"** kroz raširene noge jednog ili više partnera treba se provući gnjuranjem.  
-Kolona od 4-5 igrača naizmenično se provlače ostalima i tako napreduju.  
- Igrač mora da vijuga između saigrača...

**"Eskimotaža"** igrač leži na dušekuu potrbuške i pokušava da se kompletno okrene po uzdužnoj osi i ponovo dođe u početnu poziciju.

**"Skijanje na vodi"** uz pomoć užeta koje ide preko celog bazena po 4 igrača sa svake strane vuku skijaša na vodi

koji pokušava da održi ravnoteži i uz put mahne publici rukom...

**Plivanje na stolici** Svaki tim ima po tri takmičara na svakoj strani bazena. Na znak sudije uskače se u bazen i pliva se sedeći na stolici.

**Trka slepih na dušeku** Na suprotnim starnama bazena nalaze se članovi tima. Cilj jer navesti svog partnera (koji je na dušeku sa zavezanim očima) da dođe do suprotne strane bazena.

**Zamena odela** Štafetna trka u kojoj se manjaju majce u vodi prilikom svake plivačke izmene.

**Ribarenje** U bazenu se nalazi veliki broj predmeta koji plivaju. Potrebno ih je što više pokupiti u roku od 3 min. Svaki takmičar se nalazi na dušeku i ima pravo da ponese najviše po tri predmeta u jednom "lovu".

**Traženje flaša** U bazen se polože flaše pune vode na dno. Obično su to providne flaše, tako da ih nije lako očititi. Cilj je izroniti ih što pre. Tečnost u flašama može da bude obojena: crveno, plavo, žuto, zeleno a svaka boja ima svoju vrednost (najviše vredi bezbojna, potom plava, zelena, žuta crvena)

**Konobari u bazenu** Devojci koja je na drugoj strani bazena treba doneti piće ali plivajući sa tacnom, plastičnom flašom i čašom. Drugi nosi kremu za sunčanje, potom stižu naočare, peškir... i još po neka sitnica koja je potrebna za plažu.

**Plivački muzički kviz** Pusti se muzika, ko zna naziv pesme, izvođača, državu iz koje dolazi pesma, muzički pravac...skače u bazen, pliva do animatora i saopštava odgovor, ili pleše u zadatom ritmu. Može i kao igra plesnih parova gde po izlasku iz bazena plešu u zadatom ritmu.

**Transport loptice** Kašika se stavi u usta i na nju loptica. Cilj što pre otplivati do druge strane ali tako da loptica ne padne u vodu. Loptica za stoni-tenis je lagana pa su sa njom interesantne i trke u kojima se lopta vodi po vodi duvanjem-guranjem

**Harpuniranje balona** Baloni se nalaze u vodi usidreni. Napravi se harpun od nekog štapa i na vrhu se stavi ekser. Iz tri pokušaja probušiti što više balona. Harpun je vezan kanapom tako da može lako da se vrati i da nekog ne povredi

## VESELE ŠTAFETE

**"Plivačke"** treba savladati određenu deonicu plivajući prsno, leđno, kraul, delfin ili samo rukama, samo nogama, uz pomoć lopte, balona, gume, gnjurajući se do zadatog cilja...

**"poruka"** može da bude palica, flaša, voda Kao i poligon (prethodno poglavlje)

**Porodična štafeta** gde svaki član ima svoju deonicu primerenu njegovim mogućnostima.

**"Sladoled"** baloni predstavljaju kugle sladoleda koje treba preneti do gume na vodi "korneta". Sladoled sprema mama (duva balon), zajedno sa detetom vezuje

i dete prenosi kroz vodu... Isto može i kao igra na terasi...

**AKVA-FON** Igra parova ili grupno

Zadatak: preneti poruku ispod vode

- pantomima
- izgovorena reč-poruka
- broj prstiju
- protivnici ili sadejstvuju

Rekviziti: unapred napisane poruke koje treba objasniti preneti

## IGRE NA GUMAMA

**"Penjanje na gume"** u paru istovremeno se popeti u stojeći ili klečeći stav i poljubiti se.. jedan je penje do uspravnog stava-pozdravi vojnički, a drugi drži gumu.

**"Poligon"** treba savladati određene prepreke a pritom se nose dve gume i tri lopte za plažu. Deo poligona je na plaži a jedan deo je u vodi do kolena, treći deo poligona se pliva.... Može da bude i štafetna igra gde svako od igrača ima svoju deonicu... Poligon može da bude za parove koji sve vreme moraju da se drže za ruke.... ili porodični pligon (dete dovodi roditelje jer ono želi da se igra) gde ima deonica koje rade zajedno, ili deo poligona radi roditelj, deo dete a roditelj pomaže i sl.

**"trka"** na ili sa gumama. Pojedinačno ili štafetno treba prevaliti određenu deonicu, pliva se nogama, rukama, posebnim kašikama-veslima.... Ako se radi u paru ili grupno jedan od igrača je figura-spomenik koji treba preneti na određeno mesto, protivnik može da ometa isključivo prskanjem u određenoj deonici.

## TRKE SANDOLINA

Ko će pre savladato određeni prostor u sandolini. Vesla se unapred, unazad, sedeći, stojeći, samo rukama u paru bez vesla, bez vesla uz pomoć kofe i 5m kanapa, na slepo do određenog cilja "princeze" koja navodi veslača svojim glasom. Sandolina može da bude i deo nekog poligona...

**Kofi-race:** Takmičari stoje u sandolini-čamcu i u rukama imaju plastičnu kofu na koju je vezano 2-4m kanapa. Trka se odvija tako što treba veslati uz pomoć kofe koja se baci u pravcu kretanja i pruža veliki otpor prilikom vučenja kroz vodu. Kada je u ugri veći čamac istovremeno veslaju dva takmičara.

**Veslanje stojeći:** Takmičari stoje u svojim sandolinama i u rukama imaju svoje veslo. Traži se najveštiji-najbrži veslač.

**Košarka iz čamca** zadatak je da se postigne što više koševa iz čamca koji ljučaju protivnici koji sede u čamcu, saigrač dodaje lopte sa kopna. Može i varijanta da je i saigrač u drugom čamcu sa velikim meredovom i lopi loptu u letu.

**Nadvlačenje čamaca:** čamci se vežu po zadnjem kraju, zadatak je da se prevuče protivnički čamac oko 2m u svaku stranu. Na sredini se postavlja zastavica. Ispred glavnog sudije moraju da budu postavljeni reperi da bi

mogao lakše da proceni nadvlačenje. Igra je vrlo naporna i treba je ograničiti na 1min.

### SKOKOVI U VODU

Pojedinačno u paru ili grupna igra

Sa ivice bazena, platforme, sa 1 ili 3m ili sa trambuline od 1m. Takmiče se:

- ko će lepše da skoči na glavu ili noge
- ko će dalje da skoči
- ko će da skoči veselije
- ko će više puta da preskoči vijaču
- ko će da istera više vode iz bazena
- skok kroz gumu koja je na vodi na noge i na glavu
- "prozivke" : zgrčka, bomba, olimpijski, salto napred-nazad, povratni, uzvratni, šraube, jastreb, prelom, fozberi,

Kod **grupnih skokova** koja će grupa biti sinhronizovanija kada skaču u nizu ili da se ne raskine lanc prilikom ulaska u vodu... Najveći grupni skok, najduže neprekinuto skakanje jedne grupe: na vreme ili broj skokova u roku odd 3min.

Kod **parova** mogu varijante da se ne razdvajaju u toku leta ili zajedno izvode figure u fazi leta.

Skokovi **uz pomoć** jednog ili više partnera koji izbacuju skakača u vis. U toku faze leta on pravi razne figure, lasta, prelom, salto napred-nazad, šraube itd...

### IGRE NA OBALI

"**Nabacivanje koluta**" na štap koji je poboden u pesak 3m udaljen. Može pojedinačno ili ekipno.

"**mazarije**" Vodene bojice ili tempere i zrtanje samostalno, u paru ili grupno po goljoj koži ili staroj majci. Deca se brzo uključuju i puštaju mašti na volju. Roditelji mogu da pomognu ili da budu "platno za svoje dete". Boja se lako pere pošto se inače rastvara u vodi.

"**sakupljanje**" što interesantnijeg predmeta sa obale: kamenčić, školjke, pužići... izložba ili izrada ukrasnih perli, minduša, broševa...

"**vajari**" Pesak je neiscrpna tema dece za igru, zidanje kula, pravljenje torti... na zadatu ili slobodnu temu zidaju se gardevine a posebno formirani žiri ocenjuje najbolje.

Zida se pojedinačno, u paru ili porodično.

- Jedan igrač je "model" zauzima poziciju koju želi, drugi igrač je "masa" koju oblikuje "vajar" (treći igrač). Vajaru su vezane oči a masa i model su okrenuti leđima, da bi sve bilo onako kako vajar postavi. Igra je više za druženje, takmičenjem se ova igra mnogo kviri i izgubi se osnovna ideja "komuniciranje dodirnom".  
-Zatrpanje u pesak najmanjeg ili najvećeg člana ekipe...

**Kederi** devojka ima zadatak da što pre prenese kedere-ribice iz jednog u drugi akvarijum.

**BALONI OD SAPUNICE** Igra za pojedinca-par ili ekipu.

Zadatak: - za 1 minut napraviti što više balona od sapunice

- ko će da napravi najveći balon
- čiji balon će da najduže traje
- koji balon će najdalje da otputuje
- ko će ka poveže najviše balona

Rekviziti: flašica-duvaljka-tečnost za sudove

**CRTANJE VODOM** Igra pojedinac-par-porodica ili grupa

Zadatak: Uz pomoć vode nacrtati sliku karikaturu na betonu. Koristi se ruka, stopalo, kofa, špric, vodeni pištolj...

- može i na betonskom zidu

Rekviziti kofa, špric, vodeni pištolj, plastična flaša sa malim otvorom na čepu.

Primerba: mora brzo da se gleda, po mogućnosti suvih nogu, slika brzo nestaje

**Transport vode** uz pomoć sunđera, na cilju sedi momak sa flašom, u kojoj je levak, na glavi. Devojka donosi vodu iz bureta, bazena, mora i pokušava da što pre napuni flašu. Može i varijanta sa par metara razmaka ali da su devojci vezane oči i neko je navodi na cilj.

**NEKA BIJE NEKA BIJE** Igra za grupu. Svako od učesnika ima svoju šifru koja je zapisana kod dirigenta. Lopta stoji u sredini a dirigent proziva "neka bije...neka bije "plavi anđeo" igrač sa tom šifrom prilzi lopti dok ostali beže, kada dohvato uzvikne "stoj" i pokušava da loptom pogodi nekog od igrača. Ako je uspešan sakuplja bodove koji se upisuju u listu.

**POLIGONI** Igra za pojedinca-par-porodicu ili ekipu

Zadatak: -savladatai postavljeni poligon za što kraće vreme, zadaci: preskakanje, provlačenje, nošenje predmeta ili partnera, vođenje lopte, preciznosti loptom, hodanje na smanjenoj površini, ljuljanje...

Rekviziti. lopte, prepreke, čunjevi, grede, reketi, vijača,

**LOPTA PUTUJE** Ekipna igra

Zadatak: Igrači postavljeni u kolonu treba što pre da prenese loptu do kraja kolone na određeni način

- preko glave
- kroz noge
- lopta ide kao talas preko glave pa kroz noge
- sa strane
- lopta putuje zmijoliko
- igrači sede i dodaju loptu nogama preko glave

Rekviziti: dve lopte i pomoćne sudije za paraćenje realizacije.

**SKOKIJADA** Ekipna igra

Zadatak: Po sistemu "gde ja stadoh ti produži" skok u dalj iz mesta a svaki sledeći takmičar dolazi prstima do peta prethodnog skoka.

- može i unazad
- u stranu

Prostor: ako su bosu onda travnata površina, svaka ekipa ima svog sudiju koji zastavicom obeležava mesto doskoka.



"**Pauk**" dečak u konstrukciji (slovo A) pokušava da se kreće što brže napred. 4-6 pomagača drže zategnute konopce vezane za vrh i pomažu mu

"**štule**" hodanje na štulama ko će dalje ili brže

"**preko jarka**" uz pomoć motke. Treba dobro odmeriti zalet i iskoristiti motku.

"**kroz tunel**" od platna ili prigodni materijal

"**gađanje**" mokrim sunderom lice koje stoji u otvoru nacrtane kulise

"**rušenje sudije**" treba pogoditi metu koja automatski sudiju koji sedi na stolici obara u vodu.

"**rušenje piramide**" od konzervi piva-sokova sa daljine od 3m sa po 3 tenis loptice ili krpenjače, kupa ima 10-15 konzervi

"**hodanje na konzervama**" koje su vezane kanapom koji drži takmičar.

"**kockarski ples**" velike kocke 40x40x40 a devojka čeka da bude izabrana

**Alkarenje** na posebno urađenim nosilima je bure na kome sedi devojka, 4 osobe nose nosila a devojka ima koplje kojim treba da pogodi-skinu alku, startuje po dve ekipe a alke mogu da se pričvrste uz pomoć štipaljki ili na magnet.

**LETNJI SKI FAUF** Na daskama dužine 2m nakucaju se tri trake kao na papučama. Startuje ekupa od tri igrača koji hodaju na tom paru improviziranih skija. Treba da savladaju određeni prostor i izbuše balon koji se nalazi na 2m visine i metar daljine iznad vode. Prvi igrač je iznad vode a ostali mu drže ravnotežu.

**STONOGA** 6 igrača 3 stolice savladati prostor

"**Obuvanje stolice**" vezanih očiju od dva para cipela odabrati prave i obuti pravilno stolicu

"**Nadvlačenje**" konopci vezani u krst svako vuče na svoju stranu dok zastaviza-visak ne pređe preko njegove linije kvadrata.

**Kuklanje glavom** sunderasta ili plastična lopta, kegle čaše od jogurta ili plastične flaše mala fanta, sa daljine 4-6m lopta se gura glavom.

**Dodaj svom čoveku** dve ekipe po 5 članova, svaka ima po jednog čoveka koji stoji u svom grugu. Ostali pokušavaju da svom čoveku dodaju šloptu dok ih protivnik ometa. Kada uspeju loptu dobija protivnik, ako neko preseče loptu ima pravo da doda svom čoveku u krugu.

#### TURNIRI

Svi turniri se naplaćuju 1-2-5 din. po učesniku, svako snosi trošak sopstvene pripreme za takmičenje. Mi vam poklanjamo organizaciju, šansu da postanete učesnici a poneki i šampioni Šušnja 96.

Bez obzira na vrstu turnira ili takmičenja koje se odvija mora da sadrži sledeće elemente:

**RASPIS:** naziv aktivnosti, broj igrača, uzrasne kategorije, osnovna pravila, mesto prijavivanja i vreme žrebanja, nagradni fond, kao i sistem odvijanja turnira

**PRIJAVLJIVANJE** kod animatora ili preko recepcije na određenoj listi. Može i na poseboj listi po sistemu "tražim partnera

**ŽREBANJE** u određeno vreme: neutralna popularna ličnost iz te smene.

**ŠEMA** takmičenja se istakne na vidno mesto i odmah upisuju rezultati. Takmičar pronalazi sebi sledećeg protivnika po šemi.

**SUĐENJE** po definisanim pravilima ako je izvodljivo animator, ili sami takmičari prijavljuju rezultat, sa overom onoga ko je izgubio.

**PROGLAŠENJE POBEDNIKA** i dodela nagrade koja je najavljena. Diploma na licu mesta i neka od predviđenih nagrada: suveniri, privesci, sok, piće, krofna, palačinke, kolač, pica, večera, korišćenje suncobrana, ležaljke, čamca...

**BILIJAR:** pojedinačno žene, muškarci, parovi M, Ž, mešoviti. Na rupe ili karambol, pravila tempirati da meč traje do 15 minuta.

**STONI TENIS:** pojedinačno i parovi: Ž, M, mešovito u zavisnosti od broja prijavljenih igra se dva dobijena seta do 21 ili jedan set do 31 poena. Sva ostala pravila iz stonog tenisa.

- "**Sijamski**" Igraju parovi koji sve vreme moraju da se drže za ruke

- "**Kineski**" 4-20 igrača igraju naizmenično, a posle svakog odigravanja mora da se oprtči oko stola i odigra sa suprotne strane.

**provalija** igra se bez mrežice ali se table razdvoje 20-40cm

**TABLANET:** pojedinačno ili parovi, posle šest partija prvi međuzbir, sa tablama može da se izađe na 101

**JAMB:** pojedinačno ili u paru, prema listi zapisnika

**ČOVEČE VEŽBAJ NE LJUTI SE:** pojedinačno ili parovi, može i ekipno. Najbolja varijanta je "čoveče vežbaj ne ljuti se". Na svakom polju čeka određeni zadatak koji treba ispuniti. (uradi par čučnjeva sa knjigom na glavi, hoda četvoronoške, imitira zemljotres pola minuta, hoda na prstima 10m, skoči u dalj na sve četiri strane sveta, ponesi prvog suigrača u krug, skoči u vodu ...

**PODMORNICE:** na polju 10 h 10, 1 nosač aviona 4 polja, 2 razarača 3 polja, 3 torpedna čamca 2 polja, 4 podmornice po 1 polje, do finala po šemi, finale uz razglas.

									1
									2
									3
									4
									5

										6
										7
										8
										9
										10
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	

**PIKADO** pojedinačno, par ili grupno, gađa se sa rastojanja od 3m, centar se postavlja na visini od 1,7m, tri probne stilete i pet za meč, Pikado tablu postaviti na veću tablu koja štiti zid od promašaja.

## DRUŠTVENE IGRE

U vreme kad zbog lošeg vremenagosti masovno borave u objektu, nude se društvene igre kao oblik druženja-komuniciranja-nadigravanja-ispoljavanja ličnosti.

Igre aplicirati u okviru već postojećih društvenih i socijalnih grupa, "neobavezno" po holu, društvenom klubu, restoranu, autobusu... Pojedine igre mogu da prerastu i u takmičenja što treba pažljivo proceniti, zbog mogućih deformacija prilikom procenjivanja pobjednika. Igre su namenjene druženju a ne sukobljavanju.

**PANTOMIMA:** pokretima tela, ruku nogu, mimikom objasniti naslov filma ili pojma svojim saigračima. Temu zadaje protivnik ili iz šešira.

*Grupna pantomima* istovremeno objašnjava nekoliko igrača pojmove kao što su inflacija, anksioznost, bezbrižnost...

**ASOCIJACIJE:** isključivo usmeno uz pomoć jedne reči navesti na ličnost ili pojam svoju ekipu, nastavlja protivnik koji je zadao pojam, tako da svaka ekipa proba naizmenično po 3 puta kada je proglašava povednik kruga igre. Nisu dozvoljeni...

**OP** igra se u krugu kao brojalica. na svaki sedmi broj 7-14-21-28-35 mora da se kaže OP umesto tog broja, pa ponovo od početka. Zabune su mnoge i interesantne za učesnike. Ko pogreši ispada iz igre ili dobija kazneni poen-zadatak.

**UBICE - BLAM** izvlače se cedulje, jedan je ubica koji mora namigivanjem da ukloni bar tri igrača, ukoliko biva uhvaćen mora da uradi nešto za kaznu.

**ŠBBKBB** tajanstvena osoba koju treba otkriti postavljajući pitanje Šta bi ta osoba bila kada bi bila (cvet, grad, predmet....)

**TAJANSTVENO ZANIMANJE** (profesionalac) pogoditi zanimanje. Pita dok dobija pozitivan odgovor, potom protivnik pa naizmenično. Ograničiti vreme na 3-5 minuta.

**TAJANSTVENI PREDMET** pogoditi šta je u paketu-torbi. Pita dok dobija pozitivan odgovor, potom protivnik pa naizmenično. Ograničiti vreme na 3-5 minuta.

**TAJANSTVENA PRIČA** koja ima događaj koji treba objasniti-rekonstruisati:

Usred pustinje leži mrtav čovek, potpuno go i sa šibicom u ruci?

čovek stanuje na 21 spratu a liftom ide do 14?

čovek ulazi u restoran, traži čašu vode, u tom trenutku čuje se pucanj, on se zahvaljuje barmenu i izlazi bez vode?

**FOTE** svako uloži po jedan predmet, jedan izvlači fote a jedan zadaje šta da radi baš ta fota.

**PRIČALICE** jedan počinje priču, dugi dodaje reč, treći ide dalje i sve tako do greške. Skupljaju se negativni poeni.

**POTRAGA ZA BLAGOM** prikupiti dovoljno informacija, odgovarajući na postavljene zadatke i što pre pronaći blago.

**ŠIFRA** se nalazi kod jednog učesnika, dok ostali imaju prazne papiriće. Ispitivač ima pravo da pita svakog učesnika po 5 pitanja, tako da odgovoti budu sa DA ili NE. Na osnovu odgovora pokušava da zaključi kod koga je bila cedulja.

-Varijanta: Igra ekipa protiv ekipe, a imaju pravo da se dogovore o međusobnoj šifri da bi sakrili sairača koji ima cedulju.

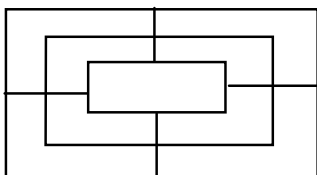
**BLESAVITI BLESAVOG** grupa igrača (4-8) se dogovori o šifri koja važi za sve njihove odgovore a jedan ili protivnička ekipa pokušavaju da otkriju šifru. (početno slovo imena, boja kose...)

**KOMUNIKACIJE** Verbalne-neverbalne. Kroz sistem aktivnosti olakšati upoznavanje i predstavljanje pojedinca u grupi. Radi se u grupama oko 15 osoba, u odvojenom prostoru, jedna sesija 60-90 minuta. Moguće forme omladinske radionice (slikam, pevam, prevodim zvuk u sliku, sliku u scenu)

**LIKOVNA RADIONICA** podrazumeva rad sa najmlađim kategorijama, koji se na ovakav način najlakše otvaraju i uspostavljaju komunikaciju sa drugarima i voditeljem programa. Ovakva radionica je i prvi korak do maskenbala za ovaj uzrast. Posle radionice prirediti i mini izložbu radova. Za decu u ovim uslovima moguće su zadate teme: more, čamci, brodovi, plivanje...

**ORIGAMI** je tradicionalna japanska veština-umetnost savijanja i pravljenja raznih figura od papira. Može u varijantama učenje pa ko će bolje i brže ili se zadaje kao slobodna tema. Nešto šire u knjizi : "igre i rad sa papirom"

**MICE - TRAKALICE** Na tabli se iscrta igralište za mice-rakalice, svako od igrača ima --- žetone odgovarajuće boje. Igrači naizmenično postavljaju žetone pokušavajući da slože niz od tri figure u istoj liniji. Kada to uspe ima pravo da pojede protivnički žeton po svom izboru.



**"Memorije"** Unapred pripremljene po dve iste slike, na istovetnim kartonima sa zadnje strane, rasporede se okrenute naopako okrenute. Igrači imaju pravo da okreću po dve sličice i pokušavaju da zapamte gde se nalaze sličice koje su ranije okrenute. Zadatak je sakupiti što više uparenih slika. U igri ima oko 30 parova sličica a može da igra 2 do 6 igrača.

**NA SLOVO NA SLOVO** Svako od učesnika ima papir i olovku. zadatak je na zadato slovo napisati što više gradova, reka, država, biljaka, pojmova. Pobjednik je onaj koji prikupi najviše poena.

- Može i pogađanje zamišljene životinje, predmeta, junaka crtanog filma, glumca... ima pravo na tri pitanja i na tri pogađanja...

**TRIM-TEST "DESTKA"** oprobati svoje sposobnosti kroz bateriju jednostavnih testova. Na osnovu rezultata se procenjuje trenutni status i daje preporuka za dalje vežbanje. List u prilogu. (rezervna aktivnost u slučaju lošeg dana ili u delovima kao nadmetanje).

**TANGRAM** od delova papira (osnova je kvadrat) mogu da se naprave stotne različitih figura. Startuju po dva pojedinca ili grupe u isto vreme.

**MASKE** se sve više pojavljuju u raznim društvenim prilikama. Obnavljamo nekadašnje maskare kao izazov turistima. To veče imamo tematski maskenbal (ciganski, na dvoru kralja artura, Rimske orgije, spejs šatl, vasijski bal...) Program može da teče u diskoteci ili restoranu. Tragamo za najuspešnijom maskom, parom ili grupom. Ako je malo učesnika kao revija, ako ima puno onda kao bal (prilikom ulaska pročita se ime maske koja dolazi). Animiramo i one koji nisu maskirani da biraju naj-maske ili da učestvuju u plesu kada maske biraju.

Posebnu atrakciju imamo kada se devojke maskiraju u mladiće, ili obratno. Moguća je i varijanta pidžamijada, kada svako ko dolazi mora da bude u odeći za spavanje (u ovome može da učestvuje i personal, ali ne insistirati previše).

**POPKAŽI I TI** program koji pruža šansu za predstavljanje onih koji su pristigli na istu planinu u istom trenutku. Nastavljamo društvene igre koje su započele negde u holu hotela, traži se neko ko ima da nam pokaže nešto novo ili radi neku stvar izuzetno dobro (svira, peva, žonglira, crta...) Promovišemo igru za pojedinca-par-grupu, tako da stvaramo prijatnost učešća u takvim igrama, pohvaliti dobre igrače (oni koji poštuju igru i protivnika) nagraditi dobre poteze i uspešne.

**"LUTRIJA"** se organizuje radi atrakcije. Na osnovu prodatih kupona se isplaćuje vrednost poklona koje

daruju sponzori (kolači, piće, karta za sandolinu, kuglanu, izlet...). Putem paragon blokova gost dobija kupon a mi drugi kupon ubacujemo u bubanja. Važno je formirati i najaviti žiri a izvlačenje obavlja gost večeri ili neko neutralno lice.

- **"Ruka kantar"** igra za sve goste u sali. Treba na osnovu gledanja i oprobavanja u rukama 5 sec. proceniti koja je težina paketa u kome ima raznih ugostiteljskih đakonija. Piše se svaka procena i gost dobija jedan deo paragon bloka a drugi ostaje organizatoru za kasniju identifikaciju. Javno merenje se obavlja na bini. Žiri javno kontroliše ispravnost vage. Paket ide onome ko je najpribližnji rezultatu a prihod organizatoru.

- **"južno voće putuje"** grupna igra, bez pomoći ruku treba preneti narandžu od prvog do poslednjeg člana ekipe. Voće se drži na vratu a pridržava bradom.

- **"štafeta šibicom"** grupna igra, bez pomoći ruku preneti omot od šibice sa nosa na nos.

- **"zavrzlama"** grupna igra, kašika vezana konopcem 4-5m provlači se ispod odeće igrača, dodaje sledećem i tako putuje do poslednjeg člana ekipe. Po mogućnosti igrači stoje na bini ili na stolicama kako bi se bolje videli.

- **"svirač"** pojedinac svira najbolje što zna na trubu, gusle ili frulu.

**Don't wary bee happy:** Muškarac, po mogućnosti u dugačkim pantaonama stoji na stolici a zadatak devojke je da kroz nogavice pantalona provuče limun, jaje, kocku leda i napravi mali koktel u šejkeru.

- **"svirač"** pojedinac svira najbolje što zna na trubu, gusle ili frulu.

- **"nemirno srce"** igra za par, kleče na stolicama koje su naopako okrenute, zadatak im je da srce od papira istovremeno poljube. Usta su im izrazito namazana kako bi se ocrtili poljupci. Pomoćnik stalno klati-pomera srce kako bi bilo interesantnije. Vreme 1 min.

- **"nemi orkestar"** grupna igra. Na zadatu temu ekipe imitiraju po 1m orkestar koji svira nama nepoznatu melodiju. Publika pogađa i nagrađuje najbolje izvođače. Može i poseban žiri.

- **"jutro na selu"** grupna igra. U roku od 2 minuta ekipa treba da što plastičnije prikaže kako izgleda jedno uobičajeno jutro na selu. Dozvoljeno podražavanje života, pokreti domaćina domaćice...

**Par guta konac** par stoji na rastojanju od dva metra i ima svako po jedan kraj konca u ustima. Zadatak je da gutajući konac što pre stignu jedno do drugog i poljube se.

**"usisivač"** raznobojni pairi postavljeni na sto-stolicu, prenose se isključivo uz pomoć slamke na suprotnu stranu sa koje startuje protivnik. Ako padne na pod podiže se samo slamkom. Vreme 1-2 min

"**balondžije**" Guma za žvakanje treba što pre da se otpakuje i žvakanjem dovede do stanja da se mogu praviti baloni. Broji se broj balona koji se napravi za 3min.

"**Pucanje balona**" koji su okačeni na pojas partnerima napred-pozadi, amogu da se pritiskaju samo telom u toku 10" muzičke pauze.

"**gaženje balona**" koji su privezani igračima za noge. Gaze se protivnički a čuvaju sopstveni baloni uz praćenje ritma muzike koja svira.

"**Na slepo**" Vezanih očiju igrač pokušava da prikači "rep" figuri konja koja je naslikana na platnu - vezanih očiju igrači pokušavaju da na velikom papiru nacrtaju zadati predmet ili ličnost. Uspešnost procenjuje žiri ili publika.

**SLAGALICE** Daju se posebno ispisane reči od kojih ekipa treba da sklopi poslovicu. Potrebna je unapred pripremljena tabla na koju se kače-lepe reči.

- slika-crtež je isečena na delove a igrači slažu što vrže mogu.

- od elemenata treba sastaviti određenu geometrijsku figuru-sliku "monogram"

**Piroman** zadatak je da se u roku od jednog minuta zapali što veći broj šibica, ali svaki put mora da otvori zatvori šibicu i posle paljenja ubaci je u kutiju.

**Provlačenje kroz dopisnicu** da li je moguće da se neko provuče kroz dopisnicu, na raspolaganju ima i makaze.

**Pepeljuga** Zadatak takmičara je da u što kraćem vremenu pronađu pepeljugu koja je izgubila cipelicu koju pokažemo. Problemi nastaju ako još neka devojkina skine cipelu...

"**usivlač**" raznobojni parovi postavljeni na sto-stolicu, prenose se isključivo uz pomoć slamke na suprotnu stranu sa koje startuje protivnik. Ako padne na pod podiže se samo slamkom. Vreme 1-2 min

**čarobna vrećica** zadatak takmičara je da što pre donesu predmet koji se pokaže iz čarobne vrećice (čep, sat, ogledalce, ključ od sobe, šminka, prsluče...). Posle svakog kruga mogu i eliminacije dok se ne dođe do 3 takmičara.

**Sedenje u krilu** zadatak ekipe je da formiraju krug i sednu jedno drugom u krilo i u toj poziciji hodaju.

**Muzičke statue:** Dok muzika svira takmičari zauzimaju određeni položaj. Kada muzika stane moraju da ostanu potpuno mirni iako ih boditelj začikava-golica itd.

**Muzička kolena:** Jedna devojkina više nego muškarac. Dok muzika svira muškarci kleknu na jedno koleno okrenuti leđima, devojkine šetaju u krug, kada muzika stane devojkine pokušavaju da što pre sednu na slobodnu nogu. Ona koja ostane bez sedišta izlazi i vodi sa sobom jednog muškarca. Kada ostane samo jedan

muškarac pobednik je ona koja se prva popenje na leđa muškarca koji stoji u centru podijuma.

**četiri takmičarske pozicije:** 1. Oboje stoje jedan naspram drugog i drže ruke oko vrata partnera; 2. Muškarac kleči a devojkina sedi na kolenu; 3. Muškarac drži ženu na rukama; 4. Muškarac drži ženu na leđima. Dok muzika svira oboje igraju a kada muzika stane treba da zauzmu poziciju koja je upisana na kartonu koji je podigao voditelj.

**Muzički baloni:** dok muzika svira svi plešu a prenose se baloni, bez pomoći ruku, samo kolenima. Kod koga se zatekne balon kada muzika prestane da svira ispada iz igre.

**Mr REKREACIJE :** najmanje 3 takmičara i troje nezavisnih sudija. Takmičari za mistera moraju da se pokažu: 1. Imitira baletana, 2. imitira Tarzana, 3. imitira Džeja, 4. Imitira pijanog medveda, 5. Test snage expander-obaranje ruku, 6. Izbacivaje iz ravnoteže. 7. Ušivanje dugmeta dok sedi na prevrnutoj boci (treba i da udene konac) 8. Imitira brjek-dance igrača...

**MISS REKREACIJE:** najmanje 3 takmičarke i tročlani žiri. takmičarke moraju da: 1. Hula-hop (barem tri pokušaja) 2. Pumpanje balona pumpom za dušek (na stolici) 3. Imitira balerinu 4. da pojede jabuku koja vici na kanapu bez pomoći ruku 5. Pijani skeč: kompletno obučena i našminkana za izlazak povodom godišnjice braka čeka muža na autobuskoj stanici. Njega nema a počinje kiša da pada, šminka da se topi... On stiže dva sata kasnije trešten pijan. Želimo da vidimo kako bi ona reagovala u ovakvoj situaciji.

**semafor**" plesni parovi poštuju semafor od balona. Kada je crveno svi mora da stanu, na zeleno se menja partner, na žuto devojkina ide kod mladića u ruke a na plavo mladić seda devojkina na koleno. moguće su i kombinacije zeleno-žuto ili plavo

**Požar u muzeju voštanih figura** i to baš na sportskom odeljenju, spasioci dolaze da spasavaju sportske velikane, koji stoje u svojoj karakterističnim položajima sa svojim uobičajenim rekvizitama. Cela spasilačka ekipa prenosi figuru po figuru pokušavajući da ostane kompletna. Moguće su dodatne prepreke lavirint od stolova, panoa, kanapa...

**Kamene face** Zadatak učesnika u igri je da nasmeju svog partnera koji se trudi da ostane ozbiljan.

"**Vazdušna uspinjača**" Papirnati levak se duva uz koso zategniti kanap. Na kraju može da bude postavljena maska kojoj se uvucuje levak-zalogaj u usta...

"**Krompir duel**" svaki igrač ima na kašici krompir koji pokušava da sačuva a da protivnički obori na zemlju.

"**Sakupljanje**" krompira, koji su razbacani po prostoru, kašikom a da su oči vezane. Partner glasom navodi na pravi cilj.

"**Krompir Fidbal**" na kanapu vezanom za pojas na 10cm od zemlje visi krompir. Zamahom kukova treba

drugi krompir koji je na zemlji proterati kroz improvizovani gol.

**Nabrajanje poslovice** usmeno ili za određeno vreme na papir. Jednostavnije kada je jedno govorno područje

**Klekni dušo** Devojka kleči na štitnicima, oči su joj vezane a momak je drži za struk otpozadi, komanduje samo rukama i pokušava da je vodi po krivoj nacrtanoj liniji na podu.

**Krik straha** traži se najjeziviji krik uplašene devojke

**Ko pre devojci** devojka je okrenuta leđima i čita zadatke za mladiće koji treba da skakuću na jednoj ili dve, unapred, unazad ili u stranu da bi što pre stigli do nje.

**vesele štipaljke** devojka leži i po njoh su iskačene štipaljke, zadatak mladića je da zavezanih očiju poskida štipaljke i na kraju poljubi devojku. Problemi nastaju kada se posle demonstracije umesto devojke na stolu nađe muškarac (brkat ili bradat po mogućnosti)

**Majstorica** traži se majstor koji zna najviše načina za ubacivanje lopte u koš: jedna dve ruke, unapred, unazad, skok, horog, kroz noge, iza glave...

**Kuvarska štafeta** Kapa, kecelja, vangla, varjača, ulupati belance, dodati šećer, modelitari torticu i nahraniti saigrača vezanih očiju ili stoji iza njega tako da ne može da vidi gde su usta. Može i kao štafetna igra tako da se stalno presvlače i nosi sva oprema.

**Rulet** vežbi oblikovanja. Svako ko je u igri na određeni broj treba da uradi zadatu vežbu. Kada kuća dobija moraju da ...

**Žderonje** da li možeš da pojedješ jabuku koja visi na kanapu vezanih očiju. Za devojke je zadatak da pojedju kobasicu koju traže rukama koje su vezane napred. Može da se pojedje 5-10 slanah krekerja a da se posle toga zviždukom označi da je pojeo.

**Najmuškije noge** iza podignutog čaršava defiluju muškarci zavrnutih pantalona i traže se najmuševnije noge.

**Bilijar fudbal** na prostoru 6x4 se postave gredice koje služe kao mantinela a u igri je tri fudbala i 5 plastičnih flaša punih vode. Sva ostala pravila su kao u bilijaru. Uz pomoć svoje lopte treba udariti drugu loptu koja treba da sruši flaše a paziti da se to ne učini crnom loptom jer je to onda poen i potez za protivnika.

**Mala škola gimnastike** Organizuje se u okviru mini kluba i zadatak je da deca nauče kolut napred-nazad, vagu, zvezdu, most, stoj, sveću, skok okret... Raditi u olakšanim uslovima strme ravni, pažljivo asistiranje.

**Super gaženje** Na podijumu je ekipa 3+1, momci imaju za svaku nogu vezan po jedan balon, devojke pokušavaju da što pre dostignu mladiće iz drugih ekipa i pogaze njihove balone. Ako je više ekipa u isto

vreme, publika teško može da prati pa ekipe treba vidno označiti.

**čvorologija** zadatak je da se veže čvor na kanapu a da se ne pomeraju ruke kada se uhvati konopac.

**Oslobađanje** Partnerima se vežu ruke tako ad su vezani jedan za drugog. Pokušavaju da se oslobode a da pritom ne razvezuju svoje čvorove.

**Pretakanje** Mladić ima skoro punu plastičnu flašu vode među kolenima i pokušava da devojci koja sedi prespe vodu u flašu na kojoj je levak, koju ona drži među nogama.

**Miniranje** Grupna borba u bazenu, u kojoj se pliva na leđima sa nogama napred, a igrač je potopljen kada ga neko pipne sa strane stopalima

**Požuri dragi** igra za parove: devojka baca loptu sa dve ruke što dalje može a on donosi protivničku loptu što pre u košaricu. Kada je više ekipa mladići imaju na glavi kapu u boji lopte koju treba da donosi.

**Piromani** 4 igrača vezanih očiju pale sveće svako na svom kraju stola, vraća se 4 koraka, okreće se dva puta u mestu, vraća se do svoje sveće i pokušava da je ugasi duvanjem.

**Rečnik** Potrebno jeza 2 minuta napisati što više naziva za "nju" ili "njega" obavezno javno čitanje i saglasnost žirija ili protivničke ekipe.

**Namotavanje**-odmotavanje poljubac

**Trka sa jabukom** na kašičici da ne padne.

**Sađenje i branje krompira:** jedan učesnik startuje sa korpom u kojoj ima 15 krompira i sadi krompir na istom rastojanju sledećem takmičaru predaje korpu i radnu bluzu koja ovaj mora da obuče i pokupi posađene krompire. Može se i varijanta da se krompir skuplja vezanih očiju dok ga devojka navidi svojim glasom. Najbolje je kada startuje nekooliko igrača u isto vreme pa se malo komande izmešaju. Može da se jednostavno razastre krompir po podijumu a da se oni trude da skupe što više u čarapu.

**Tragač:** Startuje istovremeno 6-8 takmičara prema jabuci koja je obešena na kanap, pobjednik je onaj koji prvi zagriže jabuku.

**valjak u akciji:** igrači se nalaze u vrećama do grla i leže u pesku. Takmiče se ko će biti brži u trci valjajući se prema cilju.

**Peščane statue** zadatak takmičara je da se pokvase, uvaljaju u pesak i zauzmu što interesantniju poziciju pojedinačno, u paru ili grupno i puste svoju fontanu u pogon (prethodno napine usta vodom). Interesantno za slikanje a odlučuje žiri o pobjedniku.

**Prenošenje kašeta** sa gomile na gomilu. Takmičari proizvoljno tovore koliko mogu da ponesu. Pobjednik je

onaj koji prenese najveći broj kašeta za 2 min. Rastojanje 10 m i nekoliko prirodnih prepreka koje treba preskočiti-zaobići.

**čtvorougao:** Kanap oko 8m je vezan u krug. četiri takmičara se nalaze u centru, okrenuti licem prema spolja, sa konopom u visini kukova. Na dati znak svaki se trudi da dohvati svoju narandžu koji se nalazi oko 2m udaljena od njega. Može i varijanta da su konopi vezani unakrst a cilj je navući protivničkog igrača na loptu-čunj-predmet koji je na sredini poligona

**Rušenje piramide** od štapova: oko piramide se igrači drže za ruke i pokušavaju da povuku nekoga da sruši piramidu.

**Tanjir na glavi** je pun vode, bez pomoći ruku treba ga preneti na drugu stranu.

**Slepi borci:** Borcima su vezani peškiri oko glave-preko očiju, oko ruke im je vezan drugi peškir. Startuju sa dva metra rastojanja. Stalno se dozivaju i sklanjaju jedan od drugog pokušavajući da protivnika udare peškirom.

**Slepi borci II:** Borcima su vezane oči i imaju batinu od smotanih očiju. Ne puštajući ruke pokušavaju da zadaju što više udaraca a pri tome eskviraju protivnika.

**Gaženje:** Partneri se drže za nadlaktice i pokušavaju da nagaze protivničko stopalo, što više puta za 1-2min. a da sačuvaju svoja stopala.

**Trka tronoga:** Takmiče se parovi koji su vezani jedan za drugog tako da praktično hodaju na tri noge. 15m prostora i okret na sredini. Može da se kombinuje sa različitim startnim pozicijama i zadacima tako da uvek otpada najslabiji par.

**Rolanje buradi:** svaki takmičar se popne na bure i hoda prema cilju 10-15m.

**Zvezdana trka:** određeno rastojanje treba savladati stalno radeći zvezdu u stranu. Za veštije trka startuje sa obele prema plitkoj vodi i traži se najveštiji koji će otići na ovaj način u najdublju vodu.

**Trke na konzervama:** Svaki takmičar ima po dve prazne konzerve od 1-3kg na kojima hoda. Da ne bi spadale svaka konzerva ima i kanap oko 60cm da bi se lakše kontrolisala.

**Gde ja stadoh ti produži na štulama:** ekipno takmičenje gde svako nastavlja da hoda na štulama tamo gde je njegov prethodni saigrač iz ekipe zastao. Svako ima pravo na tri pokušaja.

**Konzebal:** Uz pomoć palice oko 80cm treba proterati konzervu preko 40m dugog poligona-igrališta.

**Klackalica:** na početku klackalice nalazi se plastičan bokal sa vodom (klackalica je dugačka oko 2,5-3m na visini od 40cm, široka 25-30cm) iz zaleta treba preskočiti bokal i naskočiti na drugi kraj klackalice sa

obema nogama tako da se bokal lansira što dalje. Umesto bokala može i plastična kesa puna vode.

**Trke šaljivih kolona:** Zadatak kolone je da se ne kvareći početnu poziciju što pre savladati zadati prostor. Meri se trenutak kada poslednji član ekipe pređe prostor. Startne pozicije: leva ruka na levo rame ispred sebe a desna ruka drži desnu nogu igrača koji je 1. *ispred ili* 2. *iza*; 3. Desna ruka napred a leva kroz noge, prihvati ruke saigrača; 4. Sedeći noge u krilo igrača ispred sebe pa se kreće na rukama; 5. Upor za rukama pa stopala na ramena iza sebe kretanje na rukama; 6. Kroz pretklon uhvatiti se za skočne zglobove igrača ispred sebe, ramena se naslone na glutealni deo...

**Indijansko odmotavanje:** iz prethodne pozicije poslednji čovek legne a ostali idu preko njega i ostaju da leže na zemlji. Ako se realizuje u vodi do kolena prvi igrač radi kolut u vodi i tako redom.

**Nošenje palice:** Zadatak je održati ravnotežu palice koja stoji vertikalno na dlanu, prstu, ramenu, čelu, bradi, kolenu, stopalu, peti, u mestu ili u kretanju. Naizmenično dlan i nadlanica. U toku poligona treba da sedne, legne, okrene se ustane a da pritom palica ne padne. Traži se najmaštovitiji nosač palice jedan drugom zadaju nove načine nošenja.

**Dirigent:** Igrači posedaju u krug a jedan se udalji dok se ne dogovore ko će biti dirigent koji menja zadatak-pokret koji svi u krugu moraju da oponašaju. Tragač se nalazi u centru kruga i pokušava da otkrije ko je dirigent.

**Ruke k sebi:** Dva igrača drže zateknut konop oko 4m dužine. Igrač u sredini nalazi se u sredini kruga preko koga ide konopac i pokušava da dotakne ruku nekoga od igrača koji drže konopac. Kada ga dodirne ili ovaj ispusti konopac, ili konopac dodirne zemlju menjaju se mesta ilističu poeni za ekipu, zavisno od toga da li se postavi kao takmičarska igra ili za dobro raspoloženje. Može i u varijanti da je konopac vezan pa ga drži 4-8 igrača a igrač iz sredine pokušava da nekoga eliminiše ili ga taj zamenjuje

**Otimanje palica:** Na središnjoj liniji nalazi se palica za svakog igrača iz jedne ekipe, istovremeno startuju obe ekipe sa istog rastojanja, zadatak je pokupiti što pre svoju palicu. Ukoliko istovremeno dohvate palicu ko prevuče protivnika donosi bod za svoju ekipu.

**Brza brzina-vešta veština :** Na sredini terena stoji lopta, vođa roziva par koji kreće prema sredini, zadatak je da se lopta uzme a da se pri tome izbegne dodir protivnika.

**Jadžent:** Igra za grupe parova muškarci-žene. U osnovi to je igra "između dve vatre" na odbojkaškom terenu sa mrežom koja je spuštена na 1m. Kada gađa devojka pokušava da pogodi devojku a uškarac je štiti kao pravi džentlmen, i obrnuto. Par koji je došao do lopte ima pravo da se dodaje do 3 puta. Z a ozbiljniju igru stavlja se i konopac na visini 2,2m između stubova i preko te

visine ne sme da se "prebacuje". Broji se broj postignutih poena ili se pogođeni par seli na kapitensku liniju. Može lepo da se igra u sali, na travi, snegu, pesku, plitkoj vodi. Igra je vrlo dinamična i omogućava pravo bogatstvo komunikacija unutar ekipe.

**Grčka kolica:** Na visini od 2m okači se flaša u koju treba da se napuni sa vodom koja se donosi iz bazena-bureta-mora, donosioc koristi kolica koja sačinjavaju dva igrača koji su u pretklonu i drže se za drugu dvojicu koji hodaju normalno. Donosilac svaki put mora da siđe sa kolica ili da ima dodavača koji zahvata vodu.

**Bacanje pločica:** Plastične pločice promera oko 10cm bacaju se što bliže do male pločice. Igraju pojedinci ili parovi. Broje se kao poeni sve pločice koje su na kraju jedne serije bliže od najbliže protivničke. Pose prvog bacanja baca ekipa koja je slabija i "traži" bolju poziciju.

**Pločica na cilj:** Plastične ili kamene pločice se bacaju na cilj koji je kao klasična meta koncentričnih krugova, promera oko 1,5m, a svaki krug ima određeni broj poena.

**čuvanje kućice:** Od tri palice se napravi kupa koju čuvaju dva igrača. Protivnički igrači stoje na ivici kruga od oko 5m u prečniku, imaju pravo da se dodaju a sve vreme pokušavaju loptom da sruše kućicu ili da navedu braniocce da to sami urade.

**Dodaj loptu:** Igrači stoje u koloni a lopta putuje na različite načine: 1. preko glave pa se vraća kroz raširene noge; 2. Kroz noge pa se vraća preko glave; 3. Kao talas preko gave pa kroz noge; 4. Kad se dobije lopta mora da se napravi okret za 360°; 5. Sedeći se dodaje lopta nogama preko glave; 6. Sedeći preko glave a prethodno se napravi okret sa loptom od 360°; 7. U stojećem stavu dodaje se lopta zasukom u jednu stranu; 8. Lopta se dodaje zasukom ali putuje kao zmija između igrača.

**Dodaj loptu II:** Stoji se u krugu i ddaje lopta: 1. Sa obe ruke u stranu; 2. sa jednom rukom u stranu; 3. Sa obavezanim igranjem o pod pre dodavanja; 4. Ispod jedne noge pa do partnera; 5. Dok ima loptu mora da napravi ceo okret; 6. Hvatanje i dodavanje u soku.

**Poleti-požuri:** Ekipa je podeljena u dve kolone koje su na rastojanju od 2-3m. zadatak je da izvrše što veći broj odavanja u skoku u toku 2 minuta.

**Maramica u tunelu:** Ekipa stoji u koloni raširenih nogu, poslednji igrač startuje sa maramicom kroz noge saigrača. Kada stigne na čelo kolone dodaje maramicu iza sebe a on ostaje na čelu kolone. Kada maramica stigne do poslednjeg igrača on ide kroz tunel i tako redom dok se svi ne izređaju.

**Sušenje veša:** Ekipna štafetna igra gde svai igrač treba da pređe prostor uzme štipaljku i okači svoju maramicu na konop, kada se vrati dotakne sedećeg koji staruje.

Može da se radi i sa duvanjem balona oji treba da se kače-stavljaju na određeno mesto.

**Transport lopte u paru:** Ekipa se podei na parove koji transportuju loptu na različite načine: između čala, na grudima, na leđima, između podignutih nogu, između kolena igrača koji ide na rukama a nogama upravlja partner... Važno je da se usklade kretanja, lopta se nosi oko zastavice i nazad, pa se predaje sledećem paru. Poslednji čovek ide sam i nosi loptu četvoronoške u krilu.

**Kineska štafeta:** Štafetna igra. Prvi igrač ima između kolena baon, pod rukom palicu-štapice, pod bradom narandžu a na glavi kinesku kapu. Zadatak je da se predmeti prenose od igrača do igrača bez upotrebe ruku osim kod kape.

**Slamka** zadatak je da se što pre popije sok ili pivo na probušenu slamku. Kod alkohola može da bude problema zato što se na ovaj način pojačava dejstvo.

**Vesela kupačica** se priprema za plažu pa pokušava uz pomoć pumpe za dušek da naduva balon koji je na kraju creva, tako što seda na pumpu. Balon dobro vezati za crevo koje devojka drži rukama.

**Parajlija** zadatak je da se sa čela bez ruku ubaci metalni novčić u levak koji se nalazi u pantalonama. Za osveženje može da posluži malo vode iz bokala dok takmičar gleda na drugu stranu.

**Košarka** Lopta se ubacuje u koš-košaricu sa početne distance a otpada najslabiji takmičar, i tako redom dok se ne dođe do pobednika.

**Preskakanje** vijače pojedinačno u kretanju, u paru, protrčavanje, grupno,

**Gili-gili** grupa leži na leđima u dva reda tako da je glava na ramenu saigrača koji leži suprotno. Treba transportovati devojku koja ležgne na ruke

**Grupno presvlačenje** 4-6 osoba koje biramo da su različitog gabarita: visine težine treba da se naizmenično presvlače iza paravana tako što uzimaju tuđu odeću a ostavljaju svoju. Na pola puta treba još i da popiju piće. Problemi nastaju kada mala osoba obuče nešto veliko ili obrnuto.

**Obožavam čokoladu mmmmm** uz ovakav uzvik muškarac pokušava da vezanih očiju pojede kockice čokolade koje se najaze po telu devojke koja leži, naravno ne sme da se služi rukama

**Nestašna loptica** Potrebna je plastična flaša i ping pong loptica (pampur, omot od šibice). Loptica stoji na flaši i treba ju oboriti u kretanju tako što će joj se lupiti čvrga, tako da je dlan sve vreme okrenut prema dole.

**Piramida** Prazne limenke koje se poređaju jedna na drugu, formirajući piramidu. Treba ih oboriti sa tenis lopticom ili nekom drugom iste veličine. Razdaljina 3m.

**Košgeter** Plastična gajba u kojoj se nalaze brojevi. Cilj je ubaciti lopticu za tenis u gajbu jednim udarcem o tlo. Rastojanje 2m.

**Košarka na plaži** Cilj je ubaciti lopticu u plastičnu kantu. Direktno pogodak 15 poena, pogodak ali sa dodoirom ivice kante 10 poena. Samo dodir kante 5 poena. Rastojanje 3m.

**Kuglanje** Uzmu se plastične flaše, napune do pola sa vodom, i poređaju se tako da formiraju trougao. Cilj oboriti ih loptom sa rastojanja od 5-8m.

**Lopta po kanapu?** Tanak kanap se zaveže oko stuba tako da krajevi budu u rukama. Po tom kanapu treba da ide loptica i da se ubaci u korpu koja se nalazi na pola kanapa. Ista igra može sa loptama raznih veličina ili dodatno kombinovati sa zavezanim očima.

Crtanje zavezanih očiju

**Pivska štafeta** Dve gajbe, na jednoj se nalaze tri člana tima. Cilj je preći na drugu gajbu s tim da niko ne padne. Prelazi se nekih 10 m.

Tanjiri sa špagetima, cilj je pojesti ih što pre.

**Bacanje jajeta** Jedan uvek stoji u mestu, njegov partner stoji na metar od njega. Cilj je uhvatiti jaje a da se ne razbije. Pri svakom bacanju jedan se pomera u nazad i povećava udaljenost.

**Potezanje konopa** Dugačko mornarsko uže (ø 25-50mm) oko 8-15m i organizuje nadvlačenje ekipa koje su iste po broju učesnika ili recimo po kilaži, ili dve žene kao jedan muškarac. Umesto markera na sredini konopa može da stoji devojka koji 10-ak ljudi drži na konopu bez problema. Najbolja podloga je beton-asfalt, eventualno može i na pesku. Potrebno je unapred obeležiti dokle se vuče marker oko 1,5-2m od sredine. Jedno vučenje u principu traje oko 1 minut pa u slučaju nerešenog ponovo sa izmenom strana. Dobro je omeđiti i prostor koji je rezervisan samo za takmičare da se neko od publike u navijačkom žaru ne približi suviše.

**Trke u džakovima** Trka u kesama ili posebno šivenim džakovima sa ručkama.

**Sizif** Napuniti flašu vodom iz kese koja je bušna na sve strane. Partner drži flašu na glavi.

**Big foot** Naprave se stopala od drveta po tri za svakog. Cilj je preći određenu razdaljinu hodajući po drvenim stopalima.

**Osvežava a ne goji** Jedan ima sladoled i treba da nahrani drugoga a obojici su vezane oči.

**Žderači** Jabuka se stavi u posudu sa vodom. Potrebno je pojesti jabuku bez pomoći ruku.

**Duvanje brašna** U tanjiru se nalazi brašno. Takmičari sede jedan naspram drugog. Cilj je izduvati brašno iz

tanjira i uzeti novčić koji se nalazi na dnu. Zbog intenzivnosti igre potrebno je da se takmičari pre starta malo rashlade-umiju.

**Trka u perajima** na suvom sa izmenom peraja.

**Pred ogledalom** jedan vežba a drugi oponaša kao da je njegov lik u ogledalu.

BARBIKYU - HAVAYA NIGHT

Roštiljijada na plaži. Hotel priprema roštilj i bar na kome je piće nešto skuplje (bolje nego da se posebno naplaćuje ulaz) i velika vatra koja privlači. Pije se sangrija. Fino prolazi limbo ples na pesku. Animatori mogu da imaju havajske sukunjice od slame. Vrtenje oko štapa pa pogoditi pravac, pljubiti određenu devojku...

## TRADICIONALNE IGRE

### LINDŽE-KRAJCARICE

**BACANJE KAMENA S RAMENA** Iz mesta ili dva koraka-priskoka baca se kamen, jednom rukom, težak 5-8kg sa belege. Posle izbačaj može se napraviti i korak napred. Najbolji u prvoj seriji se obeleži zastavicom na zemlji i odmara dok ga neko ne prebaci. Ponekad se radi i overa-da ponovi.

-Može i bacanje sa dve ruke preko glave u nazad.

**SKOK U DALJ IZ MESTA - "TRUPAČKE"** Sunožnim odrazom skače se iz mesta što dalje, beleži se doskok bliže pete, u slučaju pada beleži se dodir ruke.

**TROSKOK IZ MESTA** Počinje sunožnim odrazom, prvi doskok na jednu nogu zatim na drugu i na kraju sunožni doskok.

**KRUNJENJE KUKURUZA** Ko će brže da okruni klip kukuruza

**LJUŠTENJE KROMPIRA-JABUKA** Ko će pre da oljušti jabuku-krompir

**SECKANJE KUPUS SALATE** Ko će pre da isecka glavicu kupusa za salatu

**BACANJE JAJETA** Igra u paru, Staruju sa 1m udaljenosti dobacuju živo jaje, posle svakog uspešnog dodavanja pomeraju se po korak nazad, beleži se dokle su se uspešno dodavali

**SKOK PREKO PANJA** Unapred pripremljene oblice isečene na šnite 30-20-10-5-2cm po 2 komada (tanjih treba po 3) iz mesta takmičar skače preko panja. da ne bi išao raširenih nogu postavlja se štapić dužine 60cm.

**"Tutumiša"** Na unapred definisanom prostoru igrač kome su vezane oči pokušava da uhvati nekog od drugih igrača koji se pomeraju u tišini ili namerno ga navodeći na krivi put. Kada nekoga uhvati mora da pogodi koga je uhvatio (pogađa tri puta). Nastavlja igrač koji je uhvaćen ukoliko je prethodni pogodio o kome se radi.

**"Zuce"** Jedan igrač, odredi se brojalicom okrene se leđima ostalima i jednu ruku stavi ispod pazuha, šaka na ramenu sa spoljne strane, druga ruka se stavi pored očiju tako da ne može da vidi ko ga udara po dlanu. Jedan od igrača dodirne-udari dlan a svi onda podignu po jednu ruku uz uzvik ZZZZZZ. Na osnovu udarca (jačine, topline ruke, položaja igrača) igrač pokušava da pogodi ko ga je udario. Ima pravo na jedno pogađanje. Kada pogodi menjaju se uloge. U slučaju da primi dva ili tri udarca za redom onaj koje poslednji udario zamenjuje postavljenog igrača. Dozvoljeni su udarci isključivo



otvorenim dlanom, prstima po dlanu ( a ne po leđima, glavi).

**TRULE KOBILE****BRZO STRUGANJE OBLICA****BACANJE POTKOVICE NA CILJ****BACANJE PLOČICA****JANIJNE****PENJANJE UZ DRVO****PENJANJE UZ KONOPAC** 4-5 m dužine**NADVLAČENJE KONOPCA****KLIS I MAŠKE**

**ČOBANSKI OKRET OKO ŠTAPA** štap se fiksira u neku plitku rupu na zemlji ili partner drži stisnute pete.

Zadatak je da se ne puštaju obe ruke sa palice a da se napravi okret provlak oko štapa što niže rukama se držeći. U jednom trenutku to je pozicija most.

**ZAKUCAVANJE EKSERA** ko uspe sa čekićem od 100gr iz jednog udarca da zakuca ekser "8" u panj ne mora da plati piće koje je naručio.

**"Potezanje klipka"** Takmičari sede jedan naspram drugog naslonjeno stopalo na stopalo, noge ispružene, drže palicu-klipak, mešoviti hvat, zadatak je podići protivnika sa zemlje, a da sam ne bude podignut.

**"Mače meso"** je jedna od mogućih varijacija na temu nadvlačenje. Takmičari kleče jedan naspram drugog, skoro se dodiruju glavama, široki kaiš (vojnički i sl.) postavlja im se na glavu, zadatak je prevući partnera preko središnje linije. Namerno opružanje glave računava se kao poraz

**"Potezanje-uvrtanje kuke"** je iz starih narodnih nadmetanja. Takmičari stoje jedan naspram drugog uhvate se srednjim prstima desne ruke u koštac, zadatak je naterati protivnika da popusti zatraži prekid. Dozvoljeno stiskanje i uvrtnje šake. Ukloniti prstenje sa ruke.

**IZBACIVANJE IZ RAVNOTEŽE**

Igra za parove. Zadatak je partnera izbaciti iz ravnoteže guranjem ili povlačenjem:

- polazna pozicija stopalo do stopala uhvate se desnom rukom i pokušavaju da izbace partnera iz ravnoteže
- igrači stoje jedan naspram drugog licem u lice na dužinu ruke. Guraju se dlan u dlan, igrač ima pravo da izmakne ruke tako da protivnik od svog zamaha gubi ravnotežu.

**Spisak rekvizita za realizaciju programa**

**ozvučenje** za program na plaži, koje se postavlja pored odbojkaškog igrališta tako da može da služi za organizaciju turnira na terenu, za aerobik, strečing, Kremenko u šumarku, i za organizaciju igara bez obala na samoj plaži ili vodi ispod terena. Sa tog mesta funkcionišu informacije o programu, reklamne poruke, najave izleta... Predlažem da prostor za obuku neplivača bude u tom prostori i da se bovama omeđi prostor od 10x20m

2 unutrašnje kamionske gume

6 Lopti za plažu

2 dušeka za plažu

4 sandoline (na korišćenje u toku igara-takmičenja)

4 kompleta za mini tenis

4 pikada i 30 stileta

2 lopte za odbojku

2 lopte za fudbal

4 plastične lopte

10 povezača za oči

20 vijača gumenih

2 kompleta dečjih pečata za kontrolne stanice kod orijentacione igre, potrage za blagom

500 balona

kape, majce i bermude za animatore

**potrošni materijal:**

flomasteri 10 komp. manji

deblji 4 kom. po 3-4 boje

hamer

blokovi za crtanje

knjiga za dnevnik rada

selotejp

reklamne olovke

klupče debljeg kanapa

klupče tanjeg kanapa

**štampani materijal:**

Nedeljni program

Tipski plakat za dnevni program

Diplome univerzalne (manji format A5 ili B5)

Diplome "PRIZNAJEM DA SI BOLJI" onaj ko izgubi mora da potpiše diplomu zajedno sa sudijom i prizna da je protivnik, obaj put, bio bolji. Uvek postoji pravo na revanš.

plastificiranje oznaka za animatore

Jednobraznost izgleda animatora (kapa, majca, bermude) umnogome olakšava komunikaciju sa gostima i daje prepoznatljivi imidž i kvalitet u radu.

OGLASNA TABLA Program mora da bude dostupna svim potencijalnim korisnicima. Ulazi na plažu, veći kampovi, samo mesto događanja. Nedeljni program, dnevni programa, scenska najava sledećeg programa, tipovanje redosleda takmičara pred večeru, sendvičmen poruka za plažu-restoran, vikar koji uz pomoć doboša-trube najavljuje aktuelne događaje...

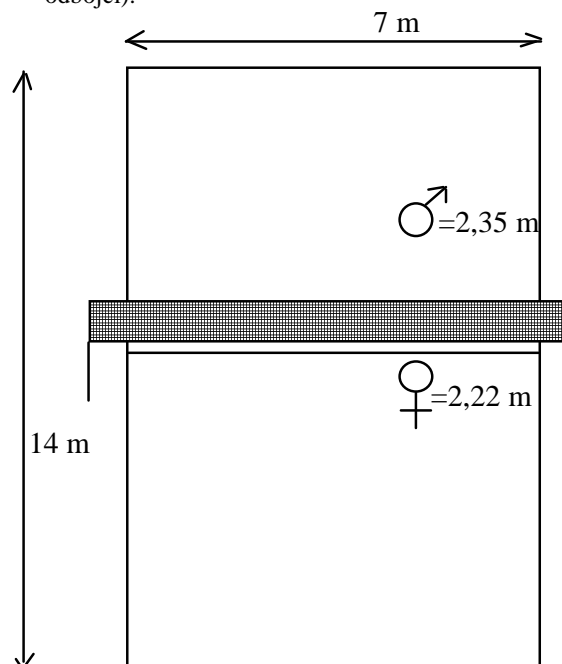
**METODIKA PRIMENE IGARA**

1. Igre treba prezentirati u vedrom raspoloženju i zamahu pod ugodnom atmosferom, sa što više dinamike, radosti i vedrine, a sa manje ukočenosti i statičnosti.
2. Svaku igru treba prethodno demonstrirati i tačno razjasniti, te stvoriti predraspoloženje i oduševljenje za igru.
3. Unapred pripremiti potrebne rekvizite i rezervni rekvizit, u slučaju kvara.
4. Pripremiti rezervnu igru i rekvizite za slučaj nerešenog rezultata.
5. Unapred obeležiti prostor za igru.
6. Obezbediti da se igra dobro vidi, i da prostor za igru ne ugrožavaju drugi korisnici bazena ili plaže.

7. U toku igre se treba dosledno pridržavati dogovorenih pravila, kako bi se izbegle primedbe.
8. Ukoliko dođe do ozbiljnog nepoštovanja pravila koja ugrožavaju smisao igre mora se intervenisati kako bi se zaštitila igra. Sitne prekršaje koji ne ugrožavaju duh igre možemo tolerisati i eventualno kažnjavati dodatnim vremenskim bonusom.
9. U igri treba razvijati raspoloženje, radost i veselje, s težnjom za pobedom ali i za dobrom zabavom.
10. Glavno obeležje uspeha jedne igre ogleda se u zanimanju igrača i publike za igru i njihova radost u toku igre. Ako toga nema, ili smo igru loše odabrali, loše pripremili ili loše organizovali.
11. često je korisno prekinuti igru u najboljem raspoloženju.
12. Voditelj igre mora imati prislan odnos sa igračima i puno poverenje učesnika.
13. Animator izrazom lica, modulacijom glasa, gestikulacijom i ukupnim stavom stvara raspoloženje za igru.
14. Dugačka objašnjenja odvlače pažnju učesnika i imaju suprotan efekat na pamćenje pravila.
15. Svaka igra mora da se dovede do kraja, do označenog rezultata, jjer to osigurava interes za dalje igre.
16. Igra ne sme da ražalosti igrača i stvara želju za ličnom osvetom ili čak mržnjom, već naprotiv igra mora da ostavi vedro lice, smeh i veselje, šalu i zamah za nove životne radosti.
17. Na kraju igre objavljujemo rezultate sa pohvalom najboljima i ohrabrenjem slabijih. Nagrada, makar i simbolična, zaokružuje kompletan utisak i olakšava kontakt za "sledeći put".
18. Obavezno probati igru pre nego što se promovise pred javnošću.
19. Pre nego što se pozovu zainteresovani igrači potrebno je izvršiti određenu pripremu-osiguranje da igra ne propadne: dirigovani parovi, kontakt sa plaže. poziv pobicnicima prethodne večeri...
20. Za uspešan rad animatora su važni: **Izgle**d, **Ponašanje**, **Inicijativa**, **Priprema**, **Agilnost**

## " BEACH VOLLEYBALL "

1. Teren je 7 x 14m bez središnje linije.
2. Lopta mora biti bele boje.
3. Dozvoljena su dva jednogminutna tajm-auta.
4. Po pravilu se igra u jedan dobijen set do 15 poena (osim u finalnom meču kada se igra u dva dobijena seta do 11, a brojanje u III setu je kao u V setu u odbojci).



5. Servis je dozvoljen celom dužinom središnje linije.
6. Ekipe menjaju strane terena na svaka četiri odigrana poena (pr. 3-1; 5-3; 9-3;...). Ukoliko se igra do 15 poena na svakih 5 poena.
7. Igrači nastupaju bos (bez patika).
8. Ekipu sačinjavaju 2 igrača ili 3, a dozvoljen je jedan rezervni igrač sa pravom pune izmene.
9. Igrač, loptu sme preko mreže prebaciti samo udarcem(zabranjeno je kujanje)
10. Svaki prelaz preko mreže je prekršaj.
11. Igračima je dozvoljeno i da krenu ispod mreže na deo terena koji pripada suprotnoj ekipi, u pokušaju da odigraju loptu koja je svojim putem krenula ispod mreže( ali ometanje pri tome predstavlja prekršaj).
11. Dupli prekršaj, mrtva lopta, je ukoliko dva igrača suprotnih ekipa istovremeno drže loptu iznad mreže i servis se ponavlja.

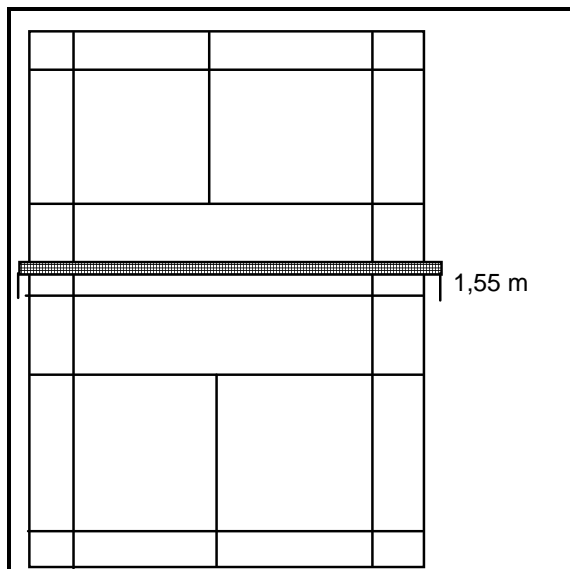
\*\*\* Sva ostala pravila važe kao u odbojci.

## B A D M I N T O N

Rekreativna igra za sve uzraste, pristupačna u pogledu intenziteta (mada kao sport zahteva izuzetne sposobnosti), tehnike, pravila, opreme i terena na kome se igra. U rekreaciji se najčešće dešava na otvorenom ravnom terenu, bez obzira na vrstu podloge. Za igru su potrebna dva reketa, loptica i mrežica (mada se i bez nje može). Cilj igre u rekreaciji je najčešće da se

loptica što više održi u vazduhu naizmeničnim udarcima igrača čiji broj nije ograničen.

**TEREN** u sportu je dimenzija 13,40m x 5,18m za pojedince, odnosno 6,10m za igru parova, a mrežica je na visini od 1,55m.



**OPREMA** - reket je težak oko 150g, a loptica za igru napolju 10g, a za unutra oko 5g. Prečnik donjeg dela loptice je oko 2,5cm, a dužina pera 6-7cm.

**PRAVILA** - igra se pojedinačno ili u parovima, u dva dobijena seta. Set kod muškaraca traje do 15 poena, a kod žena do 11 poena, broji se slično kao u odbojci (peti set), a ostala pravila su slična tenisu (npr. - servis).

## DIJAGRAM

Igra se sastoji u "pucanju" - guranju drvenih plosnatih pločica u dijagramu čija je površina podeljena na polja sa određenim bodovima. Pogodna je za sve uzraste u pogledu tehnike, pravila, intenziteta, opreme.

**TEREN** - svaka ravna površina: parket, beton, asfalt itd. Igralište je dugačko 14m, a široko 1,8m. Sa obe strane igrališta nalaze se osnovne linije udaljene 1,8m od krajeva igrališta, 45cm od osnovne linije prema sredini igrališta, nalazi se druga linija koja sa osnovnom ograničava prostor iz kojeg započinje igra (-10 prostor). 3m u sredini igrališta nalazi se "mrtav prostor" ograničen posebnim linijama.

**REKVIZITI** - Okrugla pločica od drveta, debljine 2,5cm i promera 15 cm. Za igru je potrebno 8 pločica (po četiri u dve različite boje). Štap dužine oko 1,5m, na donjem delu malo savijen i udubljen. Širina donjeg lepezastog dela je 7,5cm, a ivica udubljenja odgovara promeru pločice.

**IGRA** - Može se igrati pojedinačno i ekipno. Igrač stavlja svoju pločicu u prostor za početak igre i započinje igru "pucajući"- gurajući svoju pločicu prema dijagramu na suprotnoj strani

igrališta. Pri tom ne sme preći osnovnu liniju, jer inače gubi poene koje je tom prilikom postigao.

Kod pojedinačne igre igrači stoje jedan pored drugog na istoj strani igrališta. Desni igrač "puca" prvi iz prostora za početni udarac, a zatim igrač sa leve strane i tako naizmenično do zadnje pločice. U sledećoj rundi igrači menjaju mesta i igru započinje drugi igrač. To se nastavlja sve dok jedan igrač ne sakupi 50 poena što čini jedan set. Pobjednik ima pravo na početni udarac u sledećem setu.

U igri parova, dva protivnička igrača su na jednoj strani igrališta i oni započinju igru kao da igraju pojedinačno. Kad "ispucaju" sve pločice, sa druge strane igru nastavljaju njihovi partneri, a na kraju se bodovi sabiraju.

**BODOVANJE** - Pločice donose bodove prema tome u kojem su se polju našle nakon svih odigranih pločica. Igrač može gurnuti pločicu u polje deset, ali ako je drugom pločicom on ili protivnik odgurnu u polje sedam i ona tamo ostane do kraja igre, onda ona donosi samo sedam poena. Pločice izvan dijagrama ne donose bodove, kao ni one koje dodiruju bilo koju liniju. Pločice koje ne pređu liniju "mrtvog prostora", odmah se odstranjuju sa terena. Ako oba protivnika ili ekipe pređu 50 poena, pobjednik je onaj sa više poena. U slučaju istog broja poena, protivnici pucaju još dva puta po 4 pločice.

## FRIZBI - LETEĆI TANJIR

Rekvizit i igra pre svega namenjeni rekreaciji, koji uz kretanje zahteva i razvija okretnost i preciznost kroz različite varijante bacanja, nabacivanja i žongliranja. Jako je pristupačna aktivnost za sve uzraste, u pogledu intenziteta, osnovne tehnike, pravila i rekvizita. Pored rekvizita potreban je još samo otvoren teren; najbolje da je to ravna, travnata površina. Igra je zanimljiva i starijima i mlađima, a postoji i mogućnost usavršavanja velikog broja različitih bacanja.

Osnovni cilj je dodavanje frizbija na razne načine, a da pri tom ne padne na zemlju. Igra se u paru ili manjim grupama, a moguće je igrati i sam (žongliranje), ili sa kućnim ljubimcem. Organizuju se i revijalna, nezvanična takmičenja u bacanju frizbija u dalj, u određeni cilj i u žongliranju.

## INDIAKA

Stara igra južnoameričkih indijanaca, slična odbojci i piciginu (igra se u primorju). Pogodna je rekreativna aktivnost za sve uzraste u pogledu tehnike, opreme, pravila i intenziteta igre. **T E R E N** - Može se igrati na plaži, izletu i bilo kom ravnom terenu. Dimenzije terena su 5,5 x 13m, sa mrežom na sredini, visine 1,85m.

**LOPTA** - zove se indiaka, sastoji se iz tri dela: kruškoliki omotač od kože sa gumenim jezgrom, tri pera utaknuta u poseban nosač i četiri tega za menjanje težine lopte prema jačini vetra. U

zatvorenom težina lopte je 40-50g, a na otvorenom, gde ima vetra, do 75g.

**I G R A** - U rekreaciji su pravila pojednostavljena i slična su odbojkaškim. Igra se pojedinačno i u ekipama do 6 igrača. Lopta se prebacuje preko mreže udarcem dlana; u pojedinačnoj igri dozvoljeno je jedno igranje, a u ekipnoj tri. Brojanje poena i setova isto je kao u odbojci.

### K R O K E T

Igra u kojoj igrač drvenim batom udara kuglu u nameri da je sa što manje pokušaja protera kroz žičana vrata razmeštena po igralištu određenim sistemom. Danas nije naročito popularna, ali se u rekreaciji može primenjivati jer ne zahteva veliki intenzitet, tehnika nije komplikovana, igralište se može postaviti na ravnom travnatom terenu, a oprema se uz malo dobre volje može improvizovati.

**TEREN** je dimenzija 5-10m x 10-20m, po kom se razmešta 12-20 kapija.

**OPREMA** - kapije od jače žice; bat dug oko 80cm sa valjkastom glavom od tvrdog drveta, dužine 15cm i promera 7-8cm; 8 različito obojenih kugli promera 9cm, težine 350-400g.

**IGRA** se pojedinačno ili u parovima, svaki igrač ima svoju loptu. Igrač započinje igru udarcem u lopticu 1m od kočića, nastojeći da ga pogodi. Kad pogodi kočić dobija još jedan udarac, kao i kasnije tokom igre kad protera lopticu kroz kapiju. Kad promaši, na redu je protivnički igrač. Pobeđuje onaj koji prvi stigne do polaznog kočića, najčešće se igra u tri dobijene igre.

Ako igrač pogodi protivničku lopticu dobija dva dodatna udarca. Prvi služi za krokiranje - svoju kuglu postavlja tako da ona dodiruje protivnikovu i udara je nastojavši da protivničku kuglu odbaci što dalje; sledećim udarcem normalno nastavlja igru.

### FUDBAL TENIS

**Igralište** kao za odbojku 9x9m a svako polje je podeljeno linijom na 6,5m od srednje odnosno 2,5m od linije servija. Mreža je visoka 1,1m.

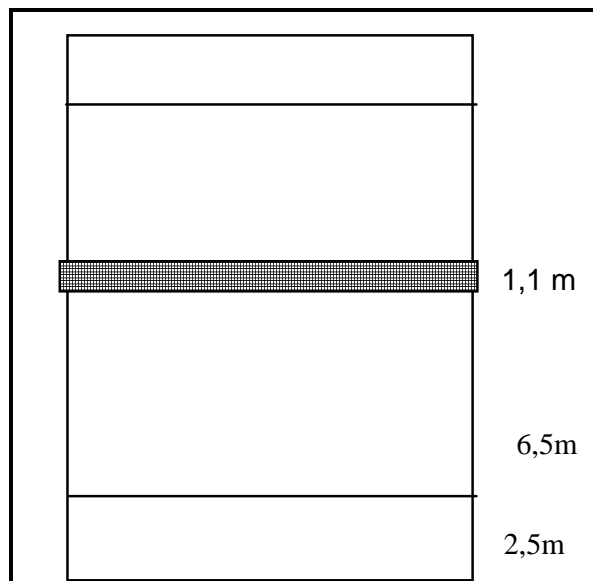
**Lopta** posebna, bez šava, ili fudbalska obima 68-78 cm, težina 396-453gr.

**Ekipa** 3:3 ili 2:2

**Rezultat.** Igra se u dva dobijena seta do 10 poena, odnosno ako je samo jedan poen razlike igra se dok ne bude dva poena razlike, anajdalje do 15:14. Kod svake greške se broji poen, a servira onaj ko je osvojio poen.

**Igra** počinje servisom, iz ruke loptu udara nogom odmah preko mreže iza servisne linije bilo koji igrač sa bilo kog mesta, lopta mora da padne u prvih 6,5m terena i tada protivnik odigrava preko mreže ili dodaje svom saigraču. Lopta može da padne ukupno tri puta na tlo, posle svakog dodavanja, anajkasnije treća odigrana

lopta mora preko mreže. Odigrava se svim delovima tela osim rukama. Jedan igrač ne može da igra dva puta uzastopce. Kod servisa lopta ne sme da dodirne mrežu, sudi se poen za protivnika, u toku igre niko ne sme da dodirne mrežu a dozvoljen je prelazak noge, glave preko zamišljene linije polovine terena. Lopta ne sme da padne na tlo izvan igrališta a igrači mogu da odigravaju loptu i ako stoje van igrališta. Lopta mora da prođe preko mreže.



### M I N I G O L F

Popularna rekreativna igra za sve uzraste, naročito često se igra u turističkim mestima. Nastala je iz velikog golfa, pa je i cilj igre ostao isti: sa što manje pokušaja uterati palicom lopticu u određene jamice na stazi, pri čemu se savlađuju određene prepreke. Dešava se na mnogo manjem terenu, pa je time mnogo dostupnija širem krugu ljudi; a dosta dobrih karakteristika golfa je zadržano. Izuzetno je pristupačna u odnosu na intenzitet angažovanja učesnika, opremu, pravila, tehniku izvođenja udaraca; a teren iako relativno skup, jako dugo traje uz mala ulaganja.

**TEREN** - ravna travnata površina, dobro je da ima drveća zbog hladovine, klupice pored staza, osvetljenje za noćno igranje, muzika i piće; zbog toga se najčešće izgrađuju pored hotela ili sportsko rekreativnih centara.

Teren se sastoji najčešće od 18 staza koje su uzdignute od nivoa okolnog terena i oivičene niskom metalnom ogradom. Staze su široke oko jedan metar, duge 5m i više, a oblik staza i prepreka na njima, kao i materijal od kojih se prepreke izrađuju, zavise od mašte onoga koji ih pravi. Na kraju svake staze je krug prečnika oko 1,5m, sa rupom prečnika oko 6cm u sredini.

**OPREMA** - opremu čine loptica, štap i karton za upisivanje rezultata koji istovremeno služi i kao ulaznica, a na poledini su štampana osnovna

pravila, tako da igru mogu započeti i apsolutni početnici.

IGRA - Lopticu treba postaviti na početnu tačku i uz što manji broj udaraca palicom, ubaciti je u rupu na drugoj strani polja. Svaki udarac broji se kao jedan poen. Ukoliko igrač ni posle 8 udaraca ne ubaci lopticu u rupu, završava igru na ovoj stazi i upisuje 10 poena. Ukoliko loptica posle udarca ne dođe do kružnog dela staze, ponovo se postavlja na početnu tačku. Ako loptica preskoči ivicu kružnog dela staze, postavlja se na mesto gde je preskočila ivicu, 15cm od ivice. Pobeđuje onaj koji ima manje poena.

*PRILOZI:*

*Diploma PRIZNAJEM DA SI BOLJI*

*FITNES TEST 10*

