

## ЕЛЕМЕНТАРНЕ - МОТОРИЧКЕ ИГРЕ

### **ХВАТАЛИЦЕ – ЈУРЕ, ВИЈЕ, ШУГЕ**

#### **1. ХВАТАЛИЦЕ ПОЈЕДИНАЧНО**

Ограничи се простор. Један јури, кога ухвати – преузима улогу. Не сме да јури одмах истог суграча („тату“). Ко јури подиже руку у знак распознавања (хватање и бежање у различитим варијантама кретања: нормално; са поскоцима на једној ноzi; суножно; са поскоцима у чучњу; четвороношке; ношењем партнера и сл).

#### **2. ХВАТАЛИЦЕ У ПАРОВИМА**

Један пар јури, остали беже појединачно. Када пар који јури ухвати још двоје играча, парови се раздвајају и јуре засебно. За хватаче лакша варијанта: Играчи који хватају и који беже су у паровима. Пар који је ухваћен преузима улогу хватача.

#### **3. ХВАТАЛИЦЕ У ЛАНЦУ**

Хваталицу започиње један играч или пар. Ко бива ухваћен прикључује се на крајеве ланца. Само крајњи играчи додирују при хватању. Централни играч је лидер-вођа који планира и води хватање.

#### **4. ХВАТАЛИЦЕ СА ЗАЛЕЋИВАЊЕМ – „ЛЕДЕНИ ЧИКА“**

Хватање и залеђивање се врши појединачно. У ком положају се играч ухвати, у тој пози остаје, док се не ухвати следећи. Када други буде ухваћен први залеђени преузима улогу хватача, а први хватач бежи. Варијанте: 1) у паровима; 2) са одлеђивањем (прескакањем залеђеног играча или провлачењем кроз ноге).

#### **5. ХВАТАЛИЦЕ СА СПАШАВАЊЕМ**

Када онај који бежи дође у ситуацију да буде ухваћен може да се спаси, односно да добије „имунитет“ тако што ће заузети одређени положај по претходном договору (чучањ, склек, упор, или се попети на неку справу или партнера). У том безбедном положају може остати најдуже 3 секунде, или до знака вође игре када мора да бежи из „кућице спаса“. Варијанта: У паровима су и они који јуре и који беже, а спас је наскок на леђа партнера, у наручје, на стопала, на струк (зависно од узраста и физичких способности групе).

#### **6. ХВАТАЛИЦА СА ПРОМЕНОМ ПРАВИЛА ИГРЕ**

Ко бива ухваћен одређује на који се начин креће.

#### **7. ХВАТАЛИЦА „РИБАРИ И РИБИЦЕ“**

Сви играчи су у паровима. Пар који јури (рибари) држи крајеве вијаче која асоцира на рибарску мрежу. Јуре остале парове (рибице) и морају да их обмотају једанпут око струка. Пар који је ухваћен преузима улогу хватача – рибара.

#### **8. ХВАТАЛИЦА „СИЈАМСКИ БЛИЗАНЦИ“**

Хваталица у паровима који су међусобно повезни вијачом око подколенице једне ноге, или струка. Парови који јуре и који беже морају међусобно ускладити кретање.

#### **9. ХВАТАЛИЦА „ЛИСИЦА И ПИЛИЋИ“**

Остали играчи су у формацији - круг, хватом за руке. „Лисица“ је ван круга, а „пиле“ у кругу. Играчи у кругу подижу и спуштају руке да би се пилету помогло да побегне, а лисици отежало хватање. Варијанта: Два концентрична круга. У игри су истовремено две лисице и два пилета. Пилићи беже од обе лисице.

#### 10. ХВАТАЛИЦА „МИШ, МАЧКА И ПАС“

Остали играчи су у формацији – 2 концентрична круга, хватом за руке. „Миш“ је у кругу, „мачка“ између два концентрична круга, а „пас“ изван кругова. Мачка јури миша, а пас мачку. Играчи у кругу подижу и спуштају руке да би се мишу помогло да побегне, мачки отежало хватање, а псу олакшало.

#### 11. ХВАТАЛИЦА „КОБАЦ И ПИЛИЋИ“

Формација је колона по висини са хватом за струк партнера испред, али не за одећу. На челу колоне је „квочка“ са раширеним крилима (рукама), која штити од „копца“ који покушава лучно, заобилажењем квочке да ухвати последње, најмање „пиле“ у јату (колони). Ако успе онда преузима улогу квочке, а она улогу кобца. Варијанта: Када кобац ухвати пиле међају улоге, а квочка постаје следећи играч у колони.

#### 12. ХВАТАЛИЦА „ЧУВАЈ ЗМИЈО РЕП“

Формација је колона по висини са хватом за струк партнера испред, али не за одећу. Први у колони представља главу змије, а последњи – реп. Глава змије покушава да угризе (ухвати) сопствени реп (последњег играча). Тело змије (колона) не сме да се прекине.

#### 13. ХВАТАЛИЦА „ИДЕ МАЦА ОКО ТЕБЕ“

Формација круг у стојећем ставу, са рукама на леђима, са истуреном једном шаком у назад. „Маца“ иде око круга и ставља траку преко шаке саиграча („мишева“), по слободном избору и брзо трчи у истом смеру до његовог места, да га не би ухватио, додирнуо, или ударио траком. Ако бива ухваћен – наставља у истој улози. Играч коме је остављена трака („миш Мија“), ако не успе да сустигне саиграча, преузима улогу „маце“.

Варијанта 2: Формација круг, у чучњу или седећем положају, са рукама између ногу (због личног повређивања, а и оних који трче, није дозвољено држање руку у заручењу). „Маца“ трчи око круга и више пута симулира остављање траке иза играча у кругу и спушта је неприметно иза играча по избору („Мије“), а затим бежи на његово место. За даље важе иста правила као и у првој варијанти.

Варијанта 3: Формација круг, у чучњу или седећем положају, са рукама између ногу. „Маца“ трчи око круга и више пута симулира остављање траке иза играча у кругу („Мије“) и спушта је неприметно, а затим бежи на његово место. Играч коме је остављена трака („Мија“) устаје и има права да удари један пут траком по седалном делу играча до себе („маче“), у правцу кретања „маце“. „Маче“ брзо устаје и покушава да ухвати „мацу“, а уједно и да побегне од „Мије“. За даље важе иста правила као и у првој варијанти.

Док Маца полако шета око круга и процењује коме ће оставити траку играчи у кругу овају: „Иде Маца око тебе, пази да те не огребе, чувај Мијо реп, немој бити слеп, ако будеш слеп, отпашће ти реп“. Након тога би Маца морала да неком остави предмет.

#### 14. ХВАТАЛИЦА „МАЦО - ГДЕ СИ?“

Формација круг са хватом за руке. У кругу су две особе са издвојеним улогама: „Маца“, са неким реквизитом који емитује одређени звук (звоно, прапорци, даире, пиштаљка, гумена игачка са писком, чуњеви и сл) и „Мачор“ који има повез преко очију и који покуша да је ухвати. На свако питање „Мачора“: „МАЦО – ГДЕ СИ?“, „Маца“ мора да одговори звучним сигналом и да промени позицију.

Варијанта: И „Мачор“ и „Маца“ су без визуелне контроле. Напомена: Тада није дозвољено коришћење чуњева и других предмета који могу да изазову повређивање.

## 15. ХВАТАЛИЦА „УЛИЦЕ“

Формација: 4 врсте у одручењу. „Полицајац“ јури „лопова“ по улицама. Командир станице (Организатор игре) пиштаљком даје знак осталим учесницима у врстама да се окрену за 90 степени у десно и тиме мењају распоред улица.

## 16. ХВАТАЛИЦА „ВРА – ВРА“

Група се подели на две врсте, окренуте једна наспрам друге, на удаљености 10-15 метара. Одред се парови, такође једни наспрам других, а не дијагонално. Једна група добије име „Вране“, а друга „Врапци“. На свако „Вра!“, које изговара организатор игре, врсте поскоче у напред суножно један скок (Нпр.: „Вра, Вра, Вра!“ – 3 скока). Када се врсте приближе организатор игре изговара назив једне екипе: „Вране“, или „Врапци“. Врста чије је име прозвано јури противнику, која бежи до своје полазне линије. Пребројавају се ухваћени, а резултати се из веше покушаја збрајају.

Варијанта: Организатор игре претходно скрене пажњу: „Да се бежи и јури до **ближе линије**“, а затим из више понављања „Вра, Вра!“, доводи врсте у позицију укрштања оних који су се померали дужим скоковима, док су остали опет једни наспрам других. Након изговарања назива једне екипе, појединци из друге треба брзо да процене која им је линија ближа – њихова полазна или противничка и да у том смеру беже. Значи, они који су правили дуже скокове мимоишли су се и укрестили са својим партнерима и требало би да беже ка противничкој полазној линији.

Напомена: Обезбедити зауставни простор иза полазне линије до зида или справа. Скренути пажњу да се бежи што краћим путем ка аут линији, како не би дошло до сударања са осталим учесницима. Да они који јуре не гурају и не саплићу партнера који бежи, да се јури до аут линије, а не преко заустаног простора.

## 17. ХВАТАЛИЦА „ТАТАРСКА ВАРКА“

Две врсте, по висини, једна наспрам друге, на већем одстојању (10 – 15 м). Одред се парови, по бројевима, дијагонално. Струњача постављена на средини, а на њој трака, лоптица и сл. На прозвани број парови дотрчавају до струњаче, с тим да не сме да је нагазе, у противном сматра се да је противнички играч стигао пре. Ко први стигне започиње вежбе обликовања, а други мора да га опонаша. У произвољном тренутку, када ослаби противникова пажња, или је у неповољном положају, играч који води вежбе узима брзо предмет са струњаче и бежи на своје место, а противнички играч покушава да га стигне, с тим да не сме да нагази, већ прескочи струњачу (за мању децу дозвољено је да само једном ногом нагазе).

Варијанта: Играч који је пре стигао до струњаче и који води вежбе у произвољном тренутку узима траку са струњаче, прескаче је и јури противничког играча до полазне линије, с тим да има права да га највише два пута удари траком по седалном пределу.

## 18. ВУКОВИ И ОВЦЕ У ПОТОКУ

На средини сале више струњача састављених и поређаних по дужини, које представљају „поток“. На струњачама су два „Вука“. Њихов је задатак да ухвате „Овчице“ које су са једне стране потока и желе да га прескоче. Која је ухваћена, или додирнута, излази из игре и седе са стране. „Овнови“ су способни мушкарци који одвраћају пажњу вуковима, или себе жртвују да би спасили овчице. Када пређу на једну страну потока овчице и овнови онда прескачу на другу страну.

## 19. ВУКОВИ И ПСИ

На средини сале више струњача састављених и поређаних по дужини. Са једне стране струњача седе (са опруженим ногама) „Пси“, а са друге „Вукови“, окренути једни другима леђима, по паровима. Организатор игре говори: „Нека јуре, нека јуре .... Вукови!!!“ (или „Пси“), Прозвани устају, прескачу струњачу и хватају другу групу до аут линије. Збраја се

број ухваћених играча из више парних покушаја у којима су подједнако били прозвани и Вукови и Пси. У току наредних прозивки мењати називе, нпр.: „Вуци“, „Курјаци“, односно „Керови“, „Џукци“ и сл. Како би се подстакла еластичност пажња и више концентрисала на појам, а не реч - назив.

## 20. ХВАТАЛИЦА „НАПАДНИ МЕ АКО СМЕШ“

Именују се две екипе - врсте (нпр. „Орлови“ и „Копци“ или „Лавови“ и „Тигрови“) и поставе се једна наспрам друге на одстојању 8 – 15 метара.. Одреди се бројеви играча са десног крила ка левом. Затим им се наложи да се окрену налево круг тако да су врсте окренуте леђима. Вођа игре прозива назив екипе и број играча (нпр.: „Нека нападне Лав 2“). Прозвани играч притрчава противничкој екипи („Тигровима“), додирне или гурне у напред једног играча и бежи на своје место, док додирнути (гурнути) треба да га сустигне. У следећем покушају прозива се друга екипа и на крају више парних покушаја се сабира број ухваћених играча.

## 21. ХВАТАЛИЦЕ „СА КАЖЊАВАЊЕМ“

Већина наведених хваталица могу да се спроводе, у циљу повећане мотивације, залагања и ангажовања, са одређеним елементима „претње“ или „казне“. Играч који јури има права да дређеним регвизитом (трака, плетеница, вијача, навијачка палица и сл., што не може да повреди или увреди) удари умерено једанпут по седалном делу сустигнутог играча. Ово може да повећа жар, динамичност и расположење у игри, али примерено узрасту, блискости и умерености играча. На знак организатора игре (звиздук, плесак, говорна команда) играч који јури мора да се ослободи реквизита тако што ће га бацити у вис да га најспретнији може ухватити и преузети улогу хватача. Може се у игру убацити још један такав реквизит, тако да и онај који јури може бити „кажњен“.

## СКРИВАЛИЦЕ

### 22. СКРИВАЛИЦА „ЖМУРКЕ“

Углавном се спроводи на отвореном простору са препрекама и заклонима (дрвеће, жбуње, ограде, зидови, куће и сл.) или у објектима са више простојија, ходника, спратова, тавана и подрума. Деца највише воле да је ирају предвече, када је смањена видљивост. Учествује више играча који се међусобно распознају по имену или надимку. Одређеном разбрајалицом или најлошијим испуњењем претходног задатка се одређује „Жмура“- особа која жмури. На одређеном маркантном месту (дрво, стуб, зид и сл), које омогућава безбедно притрчавање из свих праваца, стоји одређена особа која жмури, покривених очију шакама (боље савијеним подлактицама због нечистоће руку) и одбројава гласно до одређеног договореног броја (изговарајући редом бројеве, или само парне, непарне или децетице). За то време остали морају да се сакрију. Када изговори последњи број каже гласно: „ПОЛАЗИМ!“, или „Ко се није сакрио на моме месту жмурио“! Затим креће да пронађе сакривене играче. Када некога препозна мора да дотрчи до места где је жмурио и да га „Запљуне“, односно да се окрене том месту и да каже име - надимак пронађеног играча нпр. „ПУЈ ДРАГАН“. Играч који је жмурио може да настави да тражи остале, а први запљунути играч преузима улогу Жмуре. Уколико неко од сакривених играча стигне пре Жмуре треба да се „запљуне“: „ПУЈ ЗА МЕНЕ“. Тиме је себе обезбедио и не би требало да говори Жмури где су остали. Уколико је стигао пре проналаска неког сакривеног играча, ако жели, он може да спаси остале тиме што ће рећи: „ПУЈ СПАС ЗА СВЕ НАС“. Тада играч који је жмурио мора да понови своју улогу.

## **ПРОНАЛАЖЕЊЕ СКРИВЕНОГ ПРЕДМЕТА**

### **23. „ТОПЛО – ХЛАДНО“**

Формација круг, поликруг или врста. Један играч – „Трагач“, који је претходно разбрајалицом одређен, или је био најлошији у испуњењу неког задатка, окрене се леђима ка формацији и покрије очи. За то време неки мањи предмет се сакрије на, не баш „интимно“ место, код једног играча. Затим се да знак да трагање може да почне. Трагач прилази формацији, а остали га наводе изговарањем: „Хладно“ – када је далеко од предмета, па како се приближава: „Млако“, „Топло“, „Вруће“, „Пец“! – када је већ нашао предмет.

## **ИГРЕ ИДЕНТИФИКАЦИЈЕ ЛИЦА И ПРЕДМЕТА**

### **24. „ПОГОДИ КО ЈЕ ВОЂА“**

Група до 10 играча у формацији круга, са међусобним размаком до одручења. У средини је играч који зажмури или покрије очи до 5 секунди. За то време група одреди „Вођу“ који започиње вежбе обликовања. Играч у средини мора истовремено да изводи вежбе које види од осталих и да погоди ко је вођа. Када погоди замењују места.

### **25. „ИДЕНТИФИКАЦИЈА - ПРЕПОЗНАВАЊЕ ДРУГА ИЗ КРУГА“**

Група је у формацији круга са хватом за руке. У средини је играч који има завезане очи. Организатор игре заротира играча у средини, а и остали у кругу могу да се померају у једну страну, како би отежали идентификатору памћење распореда појединаца у кругу. Лице са покривеним очима крене са рукама у предручењу у напред и када дотакне првог играча у кругу круг мора да стане. Идентификатор на основу чула пипања (евентуално слуха или мисиса) треба да препозна играча и да изговори гласно његово име или надимак. Ако погоди замењују места, а ако не скида му се за тренутак повез да и сам утврди о кое се ради и поступак се понавља. Није дозвољено измицање или избегавање, након што лице које препознаје додирне играча у кругу, а ако додирне истовремено двоје, сам се опредељује тако што ће обе руке ставити на његова рамена. Играчи у кругу могу да се „маскирају“ (ставе траку око чела, вежу мараму око врата, подигну косу шналом или рајфом, размене горњи део трнерке, или свуку доњи и сл). Могу да почучну, како би деловали ниже, или да их двоје са стране придигну, како би заварали идентификатора, који актом пипања не сме да пређе границе пристojности. Може мало да заголица, како би евентуално измамио глас или смех.

## **ВЕСЕЛЕ ТРКЕ**

### **26. „РАВНИ ТАЛАСИ“**

Врста раширена по дужини сале или отвореног терена. Задатак је да се на знак, првим искораком за све истом ногом, лаганим трчећим кораком пређе на другу страну сале (терена) и да се заузме почетни положај, а да се притом одржи равнање врсте према деснокрилном. Опомиње се свако појединачно ко истрчава или заостаје за групом. Полазни положаји (а тиме и завршни) могу бити различити (стојећи, клечећи, седећи, у упору, лежећи). Кретање може бити у напред или у назад. Кораци могу бити трчећи, подизањем колена, забацивањем потколеница, предножењем, заножењем; скоковима једноножно, суножно; са укрштањем; корак-докорак; с ноге на ногу; са засуком; дечјим поскоцима. Кретање може бити у усправном ставу, почечњу, чучњу, четвороношке, у упору, и сл. На крају обавезно заузимање почетног положаја.

Варијанте: 1) Свако за себе; 2) У паровима (окренути лицем, леђима или боком); 3) У групама 5-6; 4) Цела врста хватом за шаке; са рукама на раменима; са рукама иза леђа најближих саиграча, а хватом за шаке сваког другог. 5) Две врсте једна наспрам друге – такмичење ко

лепше, ко правилније, ко уједначеније. Када је варијанта појединачног извођења, онда је могућ истовремен старт за обе врсте, ако се ради групно, онда је старт наизменичан.

#### 27. „КОЛОНЕ ПОД КОНАЦ - БОЧНО“

Колона по дужини сале или отвореног терена. Задатак је да се на знак, првим одкорак за све истом ногом, лаганим бочним кретањем пређе на другу страну сале (терена) и да се заузме почетни положај, а да се притом одржи равнање колоне према челном. Опомиње се свако појединачно ко истрчава или заостаје за групом. Полазни положаји (а тиме и завршни) могу бити различити (стојећи, клечећи, седећи, у упору). Кретање може бити појединачно, у паровима, групно по 5-6, или цела колона. Кораци могу бити корак-докорак; подизањем колена задње ноге и укрштено спуштање стопала испред, иза, или наизменично; полкиним кораком или поскоцима; кретање бочно у почучњу, чучњу и сл. На крају обавезно заузимање почетног положаја.

Варијанте: 1) Свако за себе; 2) У паровима (окренути лицем, леђима или боком); 3) У групама 5-6; 4) Цела колона хватом за шаке (једна рука у предручењу, друга у заручењу); са рукама на раменима партнера; са рукама на струку партнера и сл. 5) Две врсте, са обе стране сале (терена) – такмичење ко лепше, ко правилније, ко уједначеније. Када је варијанта појединачног извођења, онда је могућ истовремен старт за обе врсте, ако се ради групно, онда је старт наизменичан (зависно од броја учесника).

#### 28. „КОЛОНЕ ПОД КОНАЦ - ЧЕОНО“

Колоне од 10 – 15 вежбача. На знак, првим искорак истом ногом за све, креће се праволинијски, са одржавањем одстојања. Кретање може бити у напред или у назад. Кораци могу бити трчећи, подизањем колена, бацавањем потколеница, предножењем, заножењем; скоковима једноножно, суножно, са засуком, дечјим поскоцима; кретање у чучњу, четвороношке, у упору, и сл.

Варијанте: 1) Свако за себе; 2) У паровима; 3) У групама 5-6; 4) Цела колона хватом за шаке (једна рука у предручењу, друга у заручењу); са рукама на раменима партнера; са рукама на струку партнера и сл.

#### 29. „ЗМИЈОЛИКО КРЕТАЊЕ КОЛОНА“

Колоне од 10 – 15 вежбача. На знак, првим искорак истом ногом за све, креће се у напред, са одржавањем одстојања. Кретање може бити „слалом“ у напред око постављених маркација (чуњ, обруч, медицинка), или слободно по сали, како процени челни вежбач. Кораци могу бити трчећи, подизањем колена, бацавањем потколеница, предножењем, заножењем; скоковима једноножно, суножно, са засуком, дечјим поскоцима; кретање у чучњу, четвороношке, у упору, и сл.

Варијанте: 1) Свако за себе; 2) У паровима; 3) У групама 5-6; 4) Цела колона хватом за шаке (једна рука у предручењу, друга у заручењу); са рукама на раменима партнера; са рукама на струку партнера и сл.

#### „ГУСЕНИЦЕ“

Колоне од 10 – 15 вежбача који су у почучњу или чучњу, са хватом за струк вежбача испред. На знак, првим искорак истом ногом за све, креће се у напред, са одржавањем контакта. Кретање може бити „слалом“ у напред око постављених маркација (чуњ, обруч, медицинка), или слободно по сали, како процени челни вежбач. Кораци могу бити наизменични или суножни поскоци.

Варијанте: Увести такмичарски дух са задатком: Ко стигне пре, а да се гусеница не прекине или не падне „са листа“.

### 30. „ХРОМА СТОНОГА“

Колоне од 6 – 10 вежбача који су у стојећем ставу, са хватом за свој скочни зглоб истостране ноге, а другом руком на рамену вежбача испред. На знак, крећу једноножним поскоцима у напред, са одржавањем контакта и равнотеже. Кретање може бити праволинијско или „слалом“ у напред око постављених маркација (чуњ, обруч, медицинка), или слободно по сали, како процени челни вежбач. Поскоци могу бити у стојећем ставу или почучњу.

Варијанте: 1) Наизменичан распоред вежбача у колони на десној и левој ноzi. 2) Сви вежбачи у колони су на истој стајној ноzi. 3) Вежбачи придржавају ногу партнера испред, само последњи држи сопствену.

Увести такмичарски дух са задатком: Ко стигне пре, а да се стонога не прекине или не падне „са стене“.

### 31. „БРЗИ ТАЛАСИ“

Врста раширена по дужини сале или отвореног терена. Задатак је да се на знак, задатим начином кретања, пређе на другу страну сале (терена) и да се заузме почетни положај. Полазни положаји (а тиме и завршни) могу бити различити (стојећи, клечећи, седећи, у упору, лежећи). Кретање може бити у напред или у назад. Кретање може бити у усправном ставу, почучњу, чучњу, четвороношке, у упору, зечијим поскоцима и сл. На крају обавезно заузимање почетног положаја. Прелазак једне деонице може бити на један начин, а повратак на други (нпр. напред-назад; на левој-на десној ноzi; левим-десним боком и сл).

Варијанте: 1) Свако за себе; 2) У паровима; 3) У групама 3-5; 4) Две врсте једна наспрам друге.

## **ИГРЕ НАДМЕТАЊА – БОРЕЊА**

(Напомена: Углавном би требало да су на бази добровољног учешћа. Ко не жели, требало би да добије улогу контролора или судије).

### 32. БОРБА ПЕТЛИЋА

Игра се у паровима истог пола и приближне конституције. Мушкарци имају укрштене руке на леђима, а девојчице-ке на грудима. Поскоцима на једној ноzi, док је друга савијена у зглобу колена, покушавају да раменом свога партнера избаце из равнотеже, како би спустио другу ногу. Може да се вијачом, на тлу, обележи кружни простор из кога треба на исти начин избацити партнера. Игра се на две или три добијене борбе. Скренути пажњу на умереност потискивања раменом, а не лактом или главом.

### 33. БОРБА КОЊАНИКА

Игра је у паровима истог пола и приближне конституције, на мекој подлози (струњаче, трава, песак, плитка вода, снег). Играчи носе партнера на леђима и придржавају их рукама у заручењу за надколенице. Играчи који су на леђима једном руком се придржавају за рамена партнера, а другом хватају најближег противника и покушавају да га свуку са партнера који их носи. Хвата се само за рамена и руке, а не за главу, косу, одећу. Када коњаник спадне или онај који носи поклекне, чучне, седне или падне, испадају из игре и удаљавају се са боришта. Игра се спроводи само са учесницима који према узрасту, физичким и конституционалним способностима одговарају овом нивоу оптерећења.

Варијанта: Могу се парови поделити на екипе, тако да два или више коњаника могу да нападају противнички пар.

#### 34. БОРБА ДИВОВА

Игра је у паровима истог пола и приближне конституције, на безбедној подлози (вода до висине струка, дубљи снег). Играчи носе партнера на плећима (раменима) и придржавају их рукама за потколенице. Играчи који су на плећима једном руком се придржавају за главу партнера, а другом хватају најближег противника и покушавају да га свуку са партнера који их носи. Хвата се само за рамена и руке, а не за главу, косу, одећу. Када коњаник спадне или онај који носи поклекне, чучне, седне или падне, испадају из игре и удаљавају се са боришта. Игра се спроводи само са учесницима који према узрасту, физичким и конституционалним способностима одговарају овом нивоу оптерећења.

Варијанта: Могу се парови поделити на екипе, тако да два или више коњаника могу да нападају противнички пар.

#### 35. БОРБА КОЛИЦА

Игра пар против пара, на струњачама. Играчи су у упору за рукама, са шакама на струњачама, а партнери их држе за скочне зглобове, са подигнутим ногама. Циљ је хватом за рамена или руке противника оборити га да дође у склек или да дохвати тло деким другим делом тела. Игра се на две или три добијене борбе, или врста против врсте, са променом улога и збрајањем резултата.