



Co-funded by
the European Union



HERITAGE
AND SPORT

Kulturno nasleđe kroz sport za integritet i inkluziju (Nasleđe i Sport)

**Projekt: 101089490 — Heritage & Sport — ERASMUS-SPORT-2022-
SCP**

D3.1: Priručnik prilagođenih tradicionalnih evropskih igara/sportova

Dokument izradio: Univerzitet u Beogradu, Srbija

Ovaj dokument je finansiran sredstvima Evropske unije. Publikacija odražava samo stanovišta autora i ne nužno stanovišta Evropske unije i Izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni pod kojim uslovima se Evropska unija ni EACEA ne mogu smatrati odgovornima za sadržinu dokumenta.

SADRŽAJ

UVOD	4
SLOVENIJA.....	5
Pepček	6
Dan i noć	7
Preskakanje užeta.....	8
Žmurke	9
Ubacite dugme	10
Da li postoji čvrst most?	11
Bojice.....	12
Ledenog čike	13
HRVATSKA	14
Picigin	15
Boćanje.....	16
Školica	18
Care, care, gospodare	20
Ringe ringe raja	21
TURSKA	23
Misket (Klikeri)	24
Yakan Top (Između dve vatre)	26
İstop (jurke).....	27
SRBIJA	29
Nadvlačenje.....	30
Bacanje potkovice	31
Bacanje ćuskije ili koca	32
Bacanje kamena	33
Skok udalj iz mesta.....	34
GRČKA.....	35
Gnezda	36
Statue	37
Ampariza	38
Maramica	39

ITALIJA.....	40
Lipa.....	41
Jedan, dva, tri, zvezda!.....	41
“Zatvorena lopta”.....	41

UVOD

Dragi prijatelji, ovaj Priručnik je izrađen u sklopu projekta pod nazivom "Heritage and Sport" sufinansiranog od strane Erasmus + programa u sklopu aktivnosti "Sport Cooperation Partnership". U ovoj smo publikaciji želeli da prikupimo tradicionalne igre i sportske aktivnosti iz svake zemlje partnera kako bismo predložili odgovarajuće fizičke aktivnosti za decu s intelektualnim poteškoćama i poteškoćama u razvoju. Ove igre su jednostavne, efektne, privlačne i lake za organizaciju. Svaki partner u projektu predstavio je 5 tradicionalnih evropskih igara/sportova iz svoje zemlje kako bi se napravio Modularni program sa prilagođavanjem pojedinačnih igara koji će pomoći učiteljima, trenerima, pripadnicima nevladinih organizacija i drugima da koriste tradicionalne igre/sportove i primenjuju ih u svojim organizacijama.



Center Gustava Šiliha Maribor



SLOVENIJA



Tradicionalna igra

Pepček

Pepček je stara dečja igra u Sloveniji koja je mnogima donela lepe uspomene. Pravila za nju su vrlo jednostavna i nema sumnje da će i vaša deca uživati u njoj. Igra je uglavnom adekvatna za decu od 4 godine, a za nju će vam trebati najmanje 3 igrača.

Pepčeka mogu igrati 3 ili više igrača, ali će vam trebati mekana lopta i veća površina za igru.

Prvo neka deca odluče ko će od njih preuzeti ulogu „pepčeka“. Ako je više igrača, onda oni stoje u krugu, ali ako su samo tri, svaki od igrača koji nije izabran za "pepčka" stoji na svojoj strani terena. Trebaju da stoje jedan naspram drugog, a "pepčeka" staviti u sredinu.

Igrači tada počinju da se dodaju loptom, a "pepček" pokušava da je uhvati. Kada uspe, menja se sa detetom koje je bacilo loptu.

Broj učesnika i pravila

Pepčeka mogu da igraju 3 ili više igrača, ali će vam trebati mekana lopta i veća površina za igru. Pravila su vrlo jednostavna, prvo neka deca odluče ko će od njih preuzeti ulogu "pepčeka". Igrači zatim stanu u krug, a igrači koji su izabrani za "pepčka" u sredinu. Trebaju da stoje jedan naspram drugog, a "pepček" stoji u sredini. Igrači tada počinju da se dodaju loptom, a "pepček" pokušava da je uhvati. Kada uspe, menja se sa detetom koje je bacilo loptu.

Potrebni materijali/oprema

Mekana lopta

Alternativna oprema

Ništa

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim poteškoćama i ograničenjima u kretanju

U zavisnosti od detetovih sposobnosti i mogućnosti kretanja, udaljenost kruga može biti manja kako bi određeni igrač lakše uhvatio loptu.

Ako ima igrača s oštećenjem vida, može da se koristiti lopta koja proizvodi buku.

Slika/snimak



<https://www.youtube.com/watch?v>

Tradicionalna igra

Dan i noć

Dan i noć mogu da igraju minimalno 3 igrača. Igrači određuju vođu i prate njegova/njena uputstva.

Vođa igre komanduje igračima rečima DAN i NOĆ. Učesnici treba da stoje kada vođa izgovori rieč DAN, a kada izgovori rieč NOĆ, moraju da sednu na stolicu. Igrači takođe mogu samo da čučnu bez upotrebe stolica.

Cilj je da se prate uputstva, kada igrač pogreši tačan potez ispada iz igre. Pobjednik je posljednji igrač koji ostane u igri.

Broj učesnika i pravila

Dan i noć mogu da igraju minimalno 3 igrača. Igrači određuju vođu i prate njegova/njena uputstva.

Vođa igre komanduje igračima rečima DAN i NOĆ. Učesnici treba da stoje kada vođa izgovori reč DAN, a kada izgovori reč NOĆ, moraju da sednu na stolicu. Igrači takođe mogu samo da čučnu bez upotrebe stolica.

Cilj je da se slede uputstva, a kada igrač pogreši potez ispada iz igre. Pobjednik je igrač koji ostane poslednji.

Potrebni materijali/oprema

Stolica (opcionally)

Alternativna oprema

Ništa

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim poteškoćama i ograničenjima u kretanju

U zavisnosti od detetovih sposobnosti i mogućnosti kretanja, vođa igre može da prilagodi brzinu instrukcija.

Ako postoje neki igrači sa poteškoćama u kretanju, oni mogu samo da podignu ili spuste ruke.

Slika/snimak



<https://www.youtube.com/watch?v>

Tradicionalna igra

Preskakanje užeta

Za preskakanje užeta treba vam 4 ili više igrača, duže uže i ravna površina za igru.

Prvo deca broje i određuju 2 igrača koji će da drže užu na svom kraju i vrte ga. Ostali igrači stoje između njih i preskaču užu. Učesnici bi trebalo da skoče na vreme i ne zakače užu. Pobjeđuje igrač koji najduže izdrži da skače (da ne pogreši).

Kad se deca upoznaju sa igrom, igrači mogu da je otežaju i učine zanimljivijom na nekoliko različitih načina. Igrač koji vrti užu mogu da promene smer rotacije užeta, da povećaju brzinu rotacije, da odrede način preskoka užeta (sa obe noge, samo sa jednom...).

Broj učesnika i pravila

Za preskakanje užeta treba vam 4 ili više igrača, duže užu i ravna površina za igru.

Prvo deca broje i određuju 2 igrača koji će da drže užu na svom kraju i vrte ga. Ostali igrači stoje između njih i preskaču užu. Učesnici bi trebalo da skoče na vreme i ne zakače užu. Pobjeđuje igrač koji najduže izdrži da skače (da ne pogreši).

Potrebni materijali/oprema

Dugačko užu

Alternativna oprema

Ništa

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim poteškoćama i ograničenjima u kretanju

U zavisnosti od detetovih sposobnosti i mogućnosti kretanja, prilagođava se brzina vrtenja užeta.

Slika/snimak

<https://www.youtube.com/watch?v=87RRczLp0No>

Tradicionalna igra

Žmurke

Igra žmurke se igra u Sloveniji, ali i u drugim partnerskim zemljama (npr. Turska, Grčka, Srbija). Pogodna je za 2 ili više igrača, ali za nju je potreban veći prostor pun predmeta, drveća, kipova da deca mogu da se sakriju iza njih.

Prvo neka deca određuju ko će da žmuri. Igrač koji žmuri pokriva oči i naslanja se na "mesto za žmurenje, početna tačka". Zatim naglas broji do 10. Kad završi s brojanjem, treba što glasnije da kaže: "Ispred mene, iza mene, ko nije skriven, evo me!"

Tada može da počne da traži saigrače. Kad vidi jednog od njih, trči do mesta gde je brojao, dotakne ga rukom i "prozove" saigrača njegovim imenom, npr. – Jedan dva tri, Marko! Tokom traženja ostali igrači pokušavaju da neprimetno dođu do "početne tačke" i dodirnu ga i kažu svoje ime. Ko to uspe da uradi, čeka početak nove igre. Igra je gotova kada su svi igrači uočeni i prozvani.

Broj učesnika i pravila

Igra žmurke se igra u Sloveniji, ali i u drugim partnerskim zemljama (npr. Turska, Grčka, Srbija). Pogodna je za 2 ili više igrača, ali za nju je potreban veći prostor pun predmeta, drveća, kipova da deca mogu da se sakriju iza njih.

Prvo neka deca određuju ko će da žmuri. Igrač koji žmuri pokriva oči i naslanja se na "mesto za žmurenje, početna tačka". Zatim naglas broji do 10. Kad završi s brojanjem, treba što glasnije da kaže: "Ispred mene, iza mene, ko nije skriven, evo me!"

Tada može da počne da traži saigrače. Kad vidi jednog od njih, trči do mesta gde je brojao, dotakne ga rukom i "prozove" saigrača njegovim imenom, npr. – Jedan dva tri, Marko! Tokom traženja ostali igrači pokušavaju da neprimetno dođu do "početne tačke" i dodirnu ga i kažu svoje ime. Ko to uspe da uradi, čeka početak nove igre. Igra je gotova kada su svi igrači uočeni i prozvani.

Potrebni materijali/oprema

Ništa

Alternativna oprema

Ništa

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim poteškoćama i ograničenjima u kretanju

U zavisnosti od detetovih sposobnosti i mogućnosti kretanja, prilagođava se prostor za igru koji može biti manji i prilagođen deci sa poteškoćama u kretanju.

Slika/snimak



<https://www.youtube.com/watch?v>

Tradicionalna igra

Ubacite dugme

Ubacite dugme je stara narodna igra koja se igra u Sloveniji. Može da se igra i sa kovanicama ili sličnim predmetima.

Igra je dobra za razvoj koordinacije, koncentracije i procene udaljenosti odnosno percepcije prostora.

Igru igra minimalno dvoje dece, oni treba da iskopaju rupu u zemlji i pokušavaju da u rupu ubace dugmad. Rupa treba da bude mala i mora da bude udaljena jedan metar od njih.

Broj učesnika i pravila

Igru igra minimalno dvoje dece, oni treba da iskopaju rupu u zemlji i pokušavaju da u rupu ubace dugmad. Rupa treba da bude mala i mora da bude udaljena jedan metar od njih. Prvi igrač koji pogodi rupu pobeđuje i sakuplja sve dugmiće.

Potrebni materijali/oprema

Dugmići, kovanice

Alternativna oprema

Nešto slično dugmićima ili novčićima (kovanicama).

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim poteškoćama i ograničenjima u kretanju

U zavisnosti od detetovih sposobnosti i mogućnosti kretanja igra se može prilagoditi korišćenjem manje udaljenosti i korišćenjem većih dugmadi. Prostor se takođe može prilagoditi za decu sa poteškoćama u kretanju.

Slika/snimak



Tradicionalna igra

Da li postoji čvrst most?
Ova igra je vrlo jednostavna, ali vrlo zanimljiva. Učesnici se igrajući zabavljaju, sarađuju i takmiče. Dve osobe, spajaju ruke zajedno, praveći most. Oni zajednički odlučuju šta će on da simbolizuje (jabuku i krušku). Deca stanu u red i vođa ih vodi prema mostu, započinjući razgovor.

Vođa reda: "Da li postoji čvrst most?"

Most: "Kao kamen, stena I kost!"

Vođa linije: "Koji ste materijal koristili za izradu?"

Most: "Građen je od kamena."

Vođa reda: "Može li naša grupa da pređe most?"

Most: "Ako poslednju osobu ostaviš za nas."

Linija: "Samo ako možete da ga uhvatite!" Nosači mosta dižu ruke i deca prolaze kroz most. Pokušavaju da uhavte poslednje dete u redu. Ako uspeju, tiho ga pitaju: " Da li više voliš jabuke ili kruške?" Uhvaćeno dete bira i stoji iza osobe koja predstavlja taj izbor. Nakon što su sva deca u redu, držači mosta se uhvate za ruke i deca se međusobno drže za strukove. Oni počinju da vuku jedno drugo prema svojoj strani. Tim koji uspešno prevuče svoje protivnike pobeđuje (što se obično završi tako da svi padnu na zemlju).

Broj učesnika i pravila

Najmanje pet.

Potrebni materijali/oprema

Ništa

Alternativna oprema

Ništa

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim poteškoćama i ograničenjima u kretanju

U početku odrasla osoba može da pomogne u razgovoru između igrača koji prave most i vođa linija.

Slika/snimak



Tradicionalna igra

Bojice

'Bojice' je kratka i edukativna igra kroz koju deca uče o bojama i pritom im poboljšava pažnju.

Definisanje uloga: kupac, prodavac, bojice. Bojice odlučuju koje će boje biti. Definisanje područja gde bojica može da trči, definisanje prodavnice i kućice.

Ulazi kupac u prodavnicu:
"Dobar dan, imate li bojice?"

Prodavac: "Dobar dan. Koju boju želite?"

Kupac: "Želio bih _____ boju!" (bira jednu boju)

Ako odabere boju koju ima neko od dece, prodavac pokušava da ga odgovori od kupovine i kaže: "Gospodine, ostavili ste upaljen šporet kod kuće!"

Kupac trči kući i gasi šporet, a bojica pokušava da se iskrade iz prodavnice. Kupac je juri. Ako bojica uspe da se vrati u prodavnicu pre nego što je kupac uhvati, bojica postaje prodavac, a kupac postaje bojica, ali ako kupac uhvati bojicu, ona se vraća u prodavnicu i ostaje bojica.

Broj učesnika i pravila

Najmanje pet.

Potrebni materijali/oprema

Ništa

Alternativna oprema

Ništa

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim poteškoćama i ograničenjima u kretanju

Može da se prilagodi područje u kojem se učesnici kreću i brzina (sporo, brzo).

Slika/snimak



https://www.youtube.com/watch?v=S29_mtMW0cQ&ab_channel=Pod%C4%8Darobnimde%C5%99

Tradicionalna igra

Ledenog čike

Ova igra obučava igrače taktici i brzim reakcijama dok podstiče saradnju.

Jedan od učenika je lovac. Koga on dotakne, zaledi se ili se skameni (mirno stoji u stavu sa raširenim nogama). Ostali igrači mogu da spasu zaleđene učenike tako što će im proći između nogu. Lovac pobjeđuje kada uhvati sve igrače.

Broj učesnika i pravila

Najmanje tri.

Potrebni materijali/oprema

Ništa

Alternativna oprema

Ništa

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim poteškoćama i ograničenjima u kretanju

Može da se prilagodi područje u kojem se učesnici kreću i brzina (sporo, brzo). Zaleđeni učesnici se mogu spasiti dodiranjem po ruci, glavi ili zagrljajem. Ovo posebno koristimo kada su u igru uključena deca sa poteškoćama u kretanju.

Slika/snimak



HRVATSKA



Tradicionalna igra

Picigin

Picigin je hrvatski amaterski sport (igra) koji se igra malom loptom koja odskače, na peščanoj plaži, u plićaku. Igraju je ljudi svih dobi i u njoj nema pobjednika. Zaštićeno je kulturno dobro Republike Hrvatske.

Ostale varijante ove igre (na kamenu, šljunku i sl.) nisu poželjne zbog mogućnosti povreda. Najpovoljnija dubina vode je do članaka, zbog lakoće trčanja, a dovoljne dubine da ublaži pad, odnosno doskok.

Broj učesnika i pravila

Osnovna pravila su vrlo jednostavna: pet igrača u moru dubokom deset do dvadeset centimetara – igračima do članaka (ako je voda dublja, to samo usporava igru i smanjuje atraktivnost) raspoređeni u petougao i međusobno udaljeni šest do sedam metara, dlanovima udara malu loptu koja skače ("BALUN"), nastojeći da lopta ne padne u vodu.

Loptu treba udarati dlanom, a poželjno je u igri podjednako koristiti obe ruke (najčešća greška neiskusnih igrača je da igraju samo „jačom“ rukom). U igri učestvuje 5 igrača. Od njih pet, dvoje su sidraši (tehničari), a ostala tri su trkači. Najčešća je kombinacija sastava po polu i uzrastu.

Potrebni materijali/oprema

Mala lopta koja odskače

Alternativna oprema

Bilo kakva mekana lopta

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Pristupačne lokacije:

Osposobljavanje plaža i obalnih područja za osobe s invaliditetom, uključujući rampe i staze za invalidska kolica, omogućuje im učestvovanje u igri.

Iako je Picigin namenjen za igru u vodi, može se prilagoditi za igru na tlu (tj. u parku). Veličina lopte se takođe može prilagoditi tako da je mogu uhvatiti deca s ograničenjima u kretanju. Ideja je poboljšati motoričke sposobnosti dece sprečavanjem pada lopte na tlo.

Osim toga, broj igrača može varirati od 2 do više.

Slika/video



Izvor:

<https://www.picigin.org/hr01.html>

Tradicionalna igra

Boćanje

Boćanje je tradicionalni mediteranski sport. U Hrvatskoj je boćanje poznato i kao balote.

Budući da ova igra ne zahteva snagu i brzinu (osim u brzinskim disciplinama), a povrede su vrlo retke (osim kod neopreznih posmatrača, kada se boća odbije i pogodi nekoga), rasprostranjena je u svim uzrasnim grupama, od 7 do 87 godina.

S obzirom na to da za igranje ove igre ne morate imati veliku ili posebno pripremljenu podlogu (može se igrati na svim podlogama, osim izrazito blatnjavim), ona je rasprostranjena u svim sredinama, od ruralnih sredina preko malih gradova (gde je najrasprostranjenija) do urbanih sredina. Uprkos činjenici da je igra nekada bila omalovažavana u visoko urbanim sredinama, gde se smatrala "useljeničkom" i "malograđanskom", igra se počela širiti i na te slojeve stanovništva.

Cilj boćanja je osvojiti bodove približavanjem lopti za boćanje vašeg tima BULIN-u (manjoj ciljnoj lopti) od lopti protivničkog tima.

Broj učesnika i pravila

Boćalište – Igra se na terenu (idealno je ako je ograđen, obično daskama visine 20 cm) dužine od 10 metara (narodni) do 20-30 metara (takmičarski). Širina je od 2,5 do 4 metra.

Učesnici – Možete igrati jedan protiv jednog, dva protiv dva, a takođe možete igrati i tri protiv tri igrača.

Igra – početak igre: igrač jedne ekipe baca bulin (ili pallino) na teren. Zatim bacaju svoju prvu kuglu za boćanje, nastojeći je što više približiti bulinu.

Naizmjenična bacanja: Timovi naizmjenično učestvuju bacajući svoje lopte za boćanje. Tim koji nije najbliži bulinu može bacati sve dok ne bude najbliži ili ostane bez lopti.

Bodovanje: Samo jedna ekipa može postići pogodak u svakom okviru igre. Bodovi se dodjeljuju na osnovu toga koliko je njihovih loptica bliže bulinu od protivničke najbliže loptice.

Pobeda: Igra se obično sastoji od više okvira ili rundi. Pobjeđuje tim koji prvi postigne određeni broj bodova ili dovrši određeni broj okvira.

Prekršaji: Izlaženje van granica igrališta ili nebacanje bulina ili loptice za boćanje sa propisane udaljenosti – može rezultirati prekršajima.

Potrebni materijali/oprema

Lopte su izrađene od punog drveta

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Boćanje je inkluzivan sport koji se može prilagoditi osobama s invaliditetom. Iako određena pravila mogu varirati u zavisnosti od stepena invaliditeta, ovo su neke od opštih smernica za igranje boćanja s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju:

U zavisnosti od invaliditeta učesnika, možda će vam trebati prilagođena oprema. Na primer, osobe s poteškoćama u kretanju mogu koristiti rampu ili spravu za bacanje lopte za boćanje.

Modifikovani teren: površina terena treba da bude ravna i pristupačna za invalidska kolica kako bi se osiguralo da svi mogu bezbedno učestvovati.

Pomoćna oprema: Učesnici mogu koristiti pomoćnu opremu poput rampi ili pokazivača za pomoć pri bacanju ili usmeravanju boćarske lopte.

Bodovanje: Bodovanje ostaje u skladu s tradicionalnim pravilima boćanja. Tim ili pojedinac koji je najbliži bulinu/pallinu (mala ciljna lopta) osvaja bodove.

Vremenska ograničenja: U nekim slučajevima, vremenska ograničenja mogu se produžiti kako bi se prilagodila igračima sa sporijim pokretima ili procesima donošenja odluka.

Podsticanje uključivanja: promovirajte prijatnu i inkluzivnu atmosferu kako biste

ojačanog i učvršćenog čavlima (narodne), plastične (napunjene tekućinom ili drugim materijalom koji se može oblikovati) ili metalne (natjecateljska igra). Kuglice su sfernog oblika. Promjer nije stalan, već se obično pravi tako da mogu stati u šaku, odnosno da mogu ispuniti šaku.

Bulin ili bula (tal. pallino), najmanji predmet u igri, izrađen od drva i obično obojen crvenom bojom za klasične discipline, odnosno bijelom bojom za tehničke discipline, promjera cca. 30 mm.

Alternativna oprema

Plastične lopte umjesto teških drvenih ili metalnih.

osigurali da svako može uživati u igri bez obzira na njegove ili njene sposobnosti.



Izvor:

<https://disabilityhorizons.com/>

2022/03/boccia-a-uniquely-accessible-sport-disabled-sport/

Tradicionalna igra

Školica

Školica je tradicionalna igra koju igraju deca u Hrvatskoj, ali se ista igra igra i u drugim partnerskim zemljama (npr. Turska, Slovenija, Italija).

Cilj igre je povećati motoričke sposobnosti i sposobnosti dece za ravnotežu. Tokom igre deca se moraju fokusirati na bacanje pločice na precizno polje, a zatim skakanje na jednoj i obe noge.

Broj učesnika i pravila

Učesnici – nema ograničenja

Igra – osam do deset polja iscrtano je na tlu dva po dva paralelno. Odguruje se komad pločice ili kamenčića (gura se nogom), skače se na jednoj nozi. Cilj je gurnuti pločicu u drugo polje-razred, a zatim možete skočiti za njom na jednoj nozi u to polje. Potrebno je proći sve razrede. U gornjim kvadratima možete se odmoriti, tj. stajati na obe noge. Ako pločica padne na liniju, igrač prosleđuje igru drugom igraču. Nakon položenih razreda, sve se ponavlja bez stajanja, skačući na jednoj nozi. Na kraju igrač stoji leđima okrenut školi i baca pločicu preko glave. Ako je uspe ubaciti u gornje polje, on je pobednik.

Potrebni materijali/oprema

Kreda za crtanje polja i pločica, kamenčić ili komadić grane za bacanje.

Alternativna oprema

Materijal za bacanje se može menjati, samo je potrebno da bude mali kako bi stajao u terenu.

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Školica može biti korisna deci s autizmom, ali pristup igri treba prilagoditi njihovim potrebama i mogućnostima. Stručnjaci prepoznaju važnost igre u razvoju socijalnih i komunikacijskih veština kod djece s autizmom. Evo nekoliko saveta:

Prilagodite pravila: Pravila školice mogu se prilagoditi detetovim potrebama. Možete ukloniti složene elemente ili dodati stimulativne pokrete i pravila.

Pomoć u komunikaciji: Podstaknite verbalnu i neverbalnu komunikaciju tokom igre. To može uključivati postavljanje pitanja ili komentarisanje tokom igre.

Senzorna osetljivost: Razmislite o senzornim potrebama deteta. Igra u vrtiću može uključivati dodirivanje tla, stoga je važno razumeti detetovu osetljivost na dodir i prilagoditi igru.

Omogućite strukturirano okruženje: Deca s autizmom često se osećaju sigurnije u strukturiranom okruženju. Postavite jasna očekivanja tokom igre.

Individualni pristup: Svako dete s autizmom je jedinstveno. Prilagodite igru i podršku detetovim potrebama i interesovanjima. Saradnja s terapeutima: rad s

terapeutima ili stručnjacima za razvijanje prilagođenih igara i strategija.

Školica, ako je pravilno prilagođena, može deci s autizmom pružiti zabavu i priliku za razvoj važnih veština.

Slika/video



Izvor: <https://www.vrtic->

[viskovo.hr/content/3283/igre-iz-davnina](https://www.vrtic-viskovo.hr/content/3283/igre-iz-davnina)

<https://www.youtube.com/watch>

[?v=64S_i9rh2V8](https://www.youtube.com/watch?v=64S_i9rh2V8)

Tradicionalna igra

Care, care, gospodare
Ova igra u Hrvatskoj ima dugu tradiciju.

Igra podstiče telesnu aktivnost, timski rad i društvenu interakciju među decom.

Broj učesnika i pravila

Učesnici – nema ograničenja

Igra

S jedne strane stoji grupa dece poređana jedno do drugog. S druge strane je dete koje je car. Deca se dogovore oko rasporeda u kojem postavljaju pitanja, tj. "Care, care, koliko je sati?" Car je okrenut leđima grupi dece i odgovara: "2 konja" (dugi koraci) ili "5 miševa" (mali koraci) ili "1 mrav" (vrlo mali) itd. Nakon svakog obavljenog zadatka, deca ponovno postavljaju pitanje. Pobednik je onaj koji prvi dođe do Cara. Car može primetiti da mu se neko previše približio i tada može reći: "Upao je sat u bunar!" Onaj koji mu je najbliži mora se vratiti na početak. Kako bi igra bila zanimljivija, deca mogu promeniti glas tako da ih Car ne prepozna.

Potrebna oprema/materijal

Ništa

Alternativna oprema

Ništa

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

U igri mogu učestvovati deca s intelektualnim ili telesnim invaliditetom. Za decu s ograničenjima u kretanju (tj. decu u invalidskim kolicima) pravila se mogu prilagoditi, na primer, jedan korak je jedan okret točkova, pola koraka je pola okretanja točkova.

Slika/video



Izvor: foto-kad-ste-zadnji-

put-igrali-care- precare-koliko-je-sati-ova-djecica-danas/398714/

<https://youtu.be/OCxOmHWS8BM?si=dXXDODbNtFeTr2Jh>

Tradicionalna igra

Ringe ringe raja

RINGE RINGE RAJA ima dugu tradiciju u Hrvatskoj.

Igra podstiče telesnu aktivnost, timski rad i društvenu interakciju među decom.

Broj učesnika i pravila

Učesnici – nema ograničenja

Igra

Igra uključuje decu koja formiraju krug, drže se za ruke i pevaju pesmu "RINGE RINGE RAJA" krećući se ukруг. Jedno dete, obično u središtu kruga, ide ispod ruku druge dece dok se peva pesma. Kada se pesma završi, dete u sredini mora pogoditi ko stoji iza njega.

Potrebna oprema/materijal

Ništa

Alternativna oprema

Ništa

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Ova igra nije posebno dizajnirana za decu s teškoćama u razvoju, ali se može prilagoditi za uključivanje dece svih sposobnosti. Inkluzija je bitan aspekt igre i razvoja u detinjstvu, a mogu se napraviti izmene da bi se prilagodila deci s teškoćama u razvoju, kako bi deca mogla učestvovati i uživati u igri zajedno sa svojim vršnjacima.

Prilagođavanje opreme: Zavisno od vrste invaliditeta deteta, možda ćete morati prilagoditi opremu. Na primer, ako dete koristi invalidska kolica, osigurajte da se igra može igrati na površini koja je dostupna invalidskim kolicima.

Prilagođavanje pravila: Pravila igre mogu se prilagoditi kako bi se omogućila veća inkluzivnost. Na primer, možete promeniti metodu bodovanja ili dopustiti deci da igraju u timovima kako biste pomogli integraciju dece s različitim potrebama.

Uključivanje roditelja i stručnjaka: Saradnja s roditeljima dece s teškoćama u razvoju i stručnjacima poput pedagoga može biti ključna. Oni mogu ponuditi vredne savete i resurse za prilagođavanje igre.

Senzorno prilagođavanje: Razmislite o senzornim potrebama deteta. Osigurajte da igra sadrži

senzorne elemente prikladne za decu s teškoćama u razvoju, poput zvučnih efekata ili tekstura.

Inkluzivno okruženje: Stvorite inkluzivno okruženje u kojem se sva deca osećaju dobrodošlo i podržano. To može podstaknuti saradnju i međusobno razumevanje među decom.

Slika/video



Izvor: <https://m.facebook.com/FlipkoFlips/photos/ringe-ringe-raja-kako-dalje-idu-stihovi-popularne-stare-igre-za-djecu-/1551452774984610/?>

TURSKA



Tradicionalna igra

Misket (Klikeri)

Igra klikerima, poznata pod raznim imenima širom sveta, jedna je od najstarijih i najpopularnijih igara među turskom decom. Poznato je da je ovu igru u detinjstvu igrao i rimski car Avgust Cezar. U prošlosti su se kao klikeri koristili okrugli kamenčići ili semenke voća, a u 18. veku su se pravili od kamena.

U Turskoj je poznat kao "misket" ili "bilye". To je jedna od najzabavnijih i najuzbudljivijih igara na ulici ili na otvorenom.

Glavni cilj igre je korišćenje raznih tehnika za približavanje klikera meti ili prikupljanje klikera protivnika udaranjem po njima. Cilj igrača je da nadmaše svoje protivnike veštim korišćenjem klikera.

Postoji nekoliko varijanti igranja igre u različitim zemljama, pa čak i u različitim gradovima.

Broj učesnika i pravila

Broj učesnika može biti 2 ili više. Igrači se okupljaju i uspostavljaju pravila igre. Može se igrati pojedinačno ili u timovima. Međutim, osnovna pravila mogu uključivati: Igrači naizmenično igraju koristeći svoje klikere; Igrač baca kliker prema određenoj meti (npr. rupa ili drugi kliker); Igrač čiji je kliker najbliži meti skuplja klikere drugih igrača pogađajući ih; Redosled kojim igrači koriste svoje klikere menja se unapred određenim redom. Alternativna pravila igre sa klikerima su: nacrtan je trougao. Međutim, dimenzije ovog trougla variraju u zavisnosti od broja igrača; Svaki igrač stavlja jednak broj klikera na i unutar linija trougla; Na 3-4 metra udaljenosti od trougla povlači se gol linija. Svaki igrač svoj kliker za igru baca prema ovoj liniji; Početni redosled igrača određuje se prema udaljenosti klikera od linije; Kliker se baca s gol-linije na ostale klikere u trouglu. Kliker koji je pogođen i izbačen iz trougla pripada igraču koji je izveo bacanje; Igra se nastavlja dok se ne potroše svi klikeri u trouglu.

Potrebna oprema/materijal

Klikeri različitih veličina i boja.

Prostor igre: ravna i glatka podloga ili igralište.

Alternativna oprema

Klikere mogu zameniti i veće loptice, u zavisnosti od vrste teškoća/invaliditeta deteta.

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Jednostavna pravila: Pojednostavite i učinite pravila igre lakim za razumevanje.

Pomoć: Pružite pomoć kada je to potrebno deci s intelektualnim poteškoćama ili poteškoćama u kretanju. Možete im pomoći u bacanju ili skupljanju klikera.

Prilagođavanja: Budite fleksibilni tokom igre i dopustite deci da napreduju različitim tempom. Važno je da se svako dete može igrati svojom brzinom.

Usredsredite se na zabavu: Pomerite fokus igre na užitak. Umesto pobede ili poraza, naglasite zabavu i društvenu interakciju.

Skratite udaljenost: Važno je prilagoditi igru prema stepenu invaliditeta. Skratite udaljenost do linije gađanja ili koristite veće trougle ili veće kuglice.

Grupne igre: Grupne igre mogu ponuditi društvene interakcije i mogućnosti saradnje za decu s intelektualnim poteškoćama.

Vreme: Korišćenje merača vremena za određivanje trajanja igre

Motivacija: koristite nagrade ili pohvale kako biste motivisali decu.

Slika/video



Youtube Video:

https://www.youtube.com/watch?v=djgxZMk_NIE

Tradicionalna igra

Yakan Top (Između dve vatre)

Između dve vatre je igra koja se u Turskoj igra na različite načine. Na nekim mestima se naziva različitim imenima. Osim toga, poznato je da se igra u različitim zemljama. Činjenica je da se ova igra igra na različite načine na ulici, u školi, na izletima i u obrazovnim ustanovama. To je dečja igra koja naglašava pažnju, brzinu, okretnost, koja je zabavna za gledanje, brza je, a istovremeno zahteva puno aktivnosti.

Glavni cilj igre je da igrači bacaju loptu prema protivnicima na takav način da im bude teško da je izbegnu ili uhvate. Igrači nastoje da koriste svoju brzinu, reflekse i strategije kako bi izbegli da ih lopta pogodi dok pokušavaju pogoditi protivnike. Igra se može igrati u timovima ili pojedinačno.

Broj učesnika i pravila

Broj učesnika je obično 4 ili više, ali taj broj može varirati, zavisno od složenosti igre i veličine igrališta. Osnovna pravila mogu uključivati: Igrači su podeljeni u jednake timove (npr. 2 igrača po timu); Svaki tim ima loptu i pokušavaju izbaciti iz igre protivničke igrače bacajući im loptu; Igrači pokušavaju sprečiti da lopta udari o tlo pre nego što je uhvate; Ako je igrač pogođen loptom i ne može da je uhvati, ispada iz igre, a protivnička ekipa osvaja bod; Pobjednički tim se određuje eliminacijom svih igrača protivničkog tima ili skupljanjem više bodova (više pogođenih protivničkih igrača).

Potrebna oprema/materijal

Lopta: Jedna ili više lopti, koje su primarni materijali za igru.

Teren za igru: obično se igra na otvorenom, a markeri se mogu koristiti za definisanje granica terena.

Alternativna oprema

Ništa

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Modifikacija: Prilagodite igru sposobnostima i potrebama dece. Na primer, možete prilagoditi brzinu ili veličinu lopte.

Pristupačnost: Osigurajte da je prostor za igru prilagođen deci s invaliditetom da bezbedno učestvuju i kreću se; Igranje na mekom terenu ili travnatom terenu.

Vidljivost: Za razlikovanje timova koristite različite boje.

Podučavanje: korišćenje videa za podučavanje igre pre igranja

Slika/video



Video: [https://www.youtu](https://www.youtube.com/watch?v=Pvqla2ZdyWM)

[be.com/watch?v=Pvqla2ZdyWM](https://www.youtube.com/watch?v=Pvqla2ZdyWM)

Tradicionalna igra

Istop (jurke)

Jurka je igra koju obično igraju deca, a često se naziva i "Ledeni čika". Primarni cilj igre je da igrači jure i dodiruju druge igrače kako bi ih zaustavili. To je popularna grupna igra koja podstiče fizičku aktivnost i zabavna je. Igra od igrača zahteva brzinu, koordinaciju i taktiku.

Broj učesnika i pravila

Igra obično zahteva najmanje 4 igrača, ali se može igrati i sa više učesnika. Igra se na otvorenom terenu s dečacima i devojkicama. Za ovu igru potrebna je lopta. Igrači se okupljaju. Jedna osoba je određena kao vođa. On/ona uzima loptu u ruku i baca je uvis izgovarajući ime jednog od igrača. Ako osoba čije se ime zove uhvati loptu prije nego što padne na tlo, baca je uvis izgovarajući ime drugog igrača. Ako ne uspe da uhvati loptu i ona padne na tlo, uzme je i kaže "loviš". Tada igrači ostaju na svojim mestima bez pomeranja. Ako dete kod koga je lopta na nekog baci loptu i pogodi ga, taj ispada iz igre. Ako ga nije pogodio, ponovno baca loptu uvis i proziva imena ostalih igrača. Igra se nastavlja na ovaj način. Poslednji igrač koji ostane nepogođen – pobeđuje u igri. Alternativna pravila igre koja se mogu igrati bez lopte: Igrači pokušavaju dotaknuti drugog igrača i reći "Loviš" kada stupe u kontakt; Igrač koji kaže "loviš" zaustavlja kretanje igrača kojeg je dotakao; dodirnuti igrač tada postaje "hvatač" i mora loviti i dodirnuti drugog igrača; Igra se nastavlja dok se neko ne dodirne i postane hvatač.

Potrebna oprema/materijal

Lopta

Alternativna oprema

Može se igrati i bez lopte.

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Grupisanje: Podelite igrače u grupe koje odgovaraju njihovom nivou veštine i sposobnosti.

Izmene: Modifikujte igru kako bi se prilagodila deci s invaliditetom. Možete usporiti igru ili dati više vremena igračima s poteškoćama u kretanju.

Podrška i pomoć: Ponudite dodatnu podršku deci kojoj je potrebna tokom igre. Možete im pomoći i ohrabriti ih.

Posebna pravila: donesite posebna pravila ili varijacije igre prilagođene sposobnostima dece s teškoćama u razvoju.

Motivacija: Koristite pozitivne povratne informacije i ohrabrenje kako biste podstakli motivaciju sve uključene dece.

Vidljivost: Za definisanje timova koristite različite boje.

Podučavanje: korišćenje videa za podučavanje igre pre igranja.

Slika/video





Video :https://www.youtube.com/watch?v=z5GaE6tm7_o

SRBIJA



Tradicionalne igre

Nadvlačenje

Nadvlačenje može biti u stojećem, sedećem, čučućem ili ležećem položaju. Naročito je poznato i često prisutno na narodnim takmičenjima "nadvlačenje u opanak". Kod discipline "nadvlačenje u opanak" takmičari (ranije je najveći broj srpskog seoskog stanovništva nosio opanke) postavljaju svoje tabane jedan prema drugom tako da se đonovi patika (ili opanaka) dodiruju. Nakon komande sudije (zvuk pištaljkom) za početak nadvlačenja, takmičari pokušavaju držeći se protivnikom palicu obično prehvatom ili držeći jedan drugog za šake da izvedu protivnika iz ravnotežnog položaja (podignu iz sedeće pozicije). Pobjednik je takmičar koji izvede drugog takmičara iz ravnotežnog položaja.

Broj učesnika i pravila

Takmičenje je pojedinačno i ekipno. Kod ekipnog takmičenja se sabiraju plasmani u svim disciplinama jedne ekipe na takmičenju. Na primer, u okviru obaveznog programa narodnog programa se nalazi šest disciplina (skok udalj iz mesta, bacanje kamena sa ramena, bacanje potkovice, streljaštvo, brzo struganje oblica i trčanje preko prirodnih prepreka). Predviđeno je da svake godine dve discipline iz obaveznog programa budu izostavljene i umesto njih da se organizuje takmičenje iz dve discipline koje su u okviru izbornog programa (narodno rvanje koje može biti "u pojas", "u kosti", "u mišice", "pelivansko"; narodna nadvlačenja kao što je "mačje meso", nadvlačenje "jedne" ili "dve" palice, nadvlačenje konopca; sportske igre kao što je fudbal i odbojka) stekle najviše popularnosti.

Materijali/potrebna oprema

Drvena palica prečnika 3-4 cm, valjkastog oblika, dužine oko 1 m.

Alternativna oprema

I neki drugi predmet može da se koristi tokom nadvlačenja. Kod dece se može koristiti umesto drvene i plastična palica koja ima dovoljnu čvrstinu da deca ne mogu da je deformišu tokom nadvlačenja.

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Takmičenje može da se organizuje i u sportskoj sali. Početne položaje takmičara treba menjati u zavisnosti od sposobnosti dece koja izvode nadvlačenje. Takmičenje treba da se realizuje na strunjačama kako bi se povećala bezbednost učesnika. Na primer, ako je početni položaj sedeći deca treba da sede na strunjačama i da oko njih budu postavljene strunjače.

Slike



(Živanović, 1970, str. 23)

https://krusevacgrad.rs/carapansko-nadmetanje-narodni-viseboj-u-zdravinju-okupio-pedesetak-takmicara/?rstr_nocache=rstr5316590a06f107c7

Tradicionalna igra

Bacanje potkovice

Takmičar se nalazi iza linije i obično sa jednom nogom koja može biti opružena ili blago savijena u zglobu kolena prilazi do linije. U rukama drži tri konjske potkovice. Na udaljenosti od deset metara se nalazi stub koji je zaboden u zemlju i obojen da bude upadljiv. Takmičar jednom rukom baca jednu po jednu potkovicu. Tokom bacanja takmičar ne sme da napravi prestup preko linije. Ako u nekom pokušaju napravi prestup on se neće računati na takmičenju. Nakon bacanja meri se rastojanje od stuba do najbližeg dela svih potkovic. Zbir svih rastojanja posle tri bacanja daje rezultat svakog takmičara pojedinačno, a zbir svih pojedinačnih bacanja članova jedne ekipe daje rezultat jedne ekipe (manje rastojanje je bolji rezultat na takmičenju).

Broj učesnika i pravila

Organizator propisuje broj učesnika po ekipi, a ukupan broj takmičara zavisi od popularnosti takmičenja, vremenskih uslova, vrste i veličine nagrade koje se dodeljuju osvajačima prva tri mesta.

Materijali/potrebna oprema

Konjske potkovice, stub okruglog oblika napravljen obično od drveta prečnika 5 cm koji je ukopan u zemlju, a iznad zemlje je visine 30 cm.

Alternativna oprema

Plastični obruči malog prečnika (koji se primenjuju u ritmičkoj gimnastici), drveni ili plastični stalak koji ne mora da bude ukopan u zemlju.

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Takmičenje može da se organizuje i u sportskoj sali. Deca koja ne mogu da stoje mogu iz sedeće pozicije da bacaju plastične obruče na drveni ili plastični stalak. S obzirom da ova disciplina procenjuje preciznost takmičara, udaljenost između linije odakle se baca obruč i staka može da se smanji i prilagodi uzrastu dece, kako bi deca tokom izvođenja ove discipline razvijala preciznost.

Slika



<https://www.istockphoto.com/vector/pitching-hoeshoes-gm165811577-18807377>

Tradicionalna igra

Bacanje ćuskije ili koca

Ako organizator takmičenja ima ćuskiju ona se koristi kao rekvizit na takmičenju bez obzira na njenu težinu. U slučaju da organizator takmičenja nije uspeo da obezbedi ćuskiju za bacanje, koristi se kolac. Rekvizit se baca tri puta sa jednom ili sa obe ruke (kako takmičaru više odgovara), sa dužinom zaleta koju svaki takmičar individualno određuje. Takmičenje se održava na ravnom travnatom terenu. Mesto izbačaja mora biti pre obeležene linije, ali je dozvoljeno nakon izbačaja preći liniju i pre nego što rekvizit padne na zemlju. Ćuskija se obično drži slabijom rukom na njenom središnjem delu, a jačom rukom za njen zadnji kraj koji se nalazi u visini kuka. Kada se baca kolac koji je obično lakši od ćuskije on se može više podići u odnosu na ćuskiju (izbačaj se može izvršiti i sa visine ramena sa jednom ili dve ruke). Ako se izbačaj vrši sa jednom rukom on liči na izbačaj kao kod bacanja koplja. Svaki takmičar ima tri pokušaja od kojih se za plasman računa najduži hitac, čija dužina se meri od traga koji je rekvizit ostavio na zemlji, a koji je najbliži liniji iza koje je izbačen rekvizit.

Broj učesnika i pravila

Takmičenje može biti pojedinačno ili ekipno. Organizator propisuje broj učesnika po ekipi. Ukupan broj takmičara zavisi od popularnosti takmičenja, vremenskih uslova, vrste i veličine nagrade koje se dodeljuju osvajačima prva tri mesta.

Materijali/potrebna oprema

Ćuskija ili kolac valjkastog oblika, prečnika koji nije manji od 5 cm. Dužina rekvizita treba da bude između 1.5 i 2 m. Rekvizit za mlađe takmičare je kraći i lakši u odnosu na rekvizit koji se koristi kod odraslih na takmičenju.

Alternativna oprema

Drvena ili gumena palica valjkastog oblika i navedenih dimenzija.

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Takmičenje može da se organizuje i u sportskoj sali. Deca koja ne mogu da stoje mogu iz sedeće pozicije da bacaju valjkastog oblika rekvizite od plastike ili drveta na strunjače. Po pravilima koja se primenjuju u narodnim takmičenjima treba od tri pokušaja najduži hitac koristiti za određivanje plasmana. Masa, dužina, prečnik kao i materijal od koga je napravljen rekvizit se može menjati i prilagođavati uslovima u kojima se organizuje takmičenje i populaciji učesnika. U okviru narodnog višeboja navedena disciplina procenjuje snagu takmičara. Modifikacija ove discipline kod dece sa ometenošću u razvoju treba da omogući da na takmičenjima uspešnost takmičara zavisi od njihove snage.

Slika



(Fiskulturni savez Bosne i Hercegovine, 1946, str. 9)

Tradicionalna igra

Bacanje kamena

Takmičenje se održava na ravnom travnatom terenu. Svaki takmičar baca kamen tri puta jednom rukom (kako takmičaru odgovara), a za plasman se računa najduži hitac. Takmičar se nalazi između dve linije koje su na rastojanju od 2.13 m. Pre linije koja je udaljenija od mesta pada kamena se ne sme započeti bacanje, a nakon izbačaja liniju koja je bliža mestu pada kamena takmičar sme da prestupi. Ako napravi prestup pre izbačaja dužina hica se neće meriti.

Broj učesnika i pravila

Takmičenje može biti pojedinačno ili ekipno. Organizator propisuje broj učesnika po ekipi. Brojnost takmičara zavisi od faktora koji su navedeni kod discipline bacanje potkovice.

Materijal/potrebna oprema

Kamen koji se baca na takmičenjima je mase od 3 do 7 kg. Za mlađe se koristi lakši, a za starije teži kamen. Kamen po obliku (loptastog) treba da bude pogodan za bacanje i dovoljno tvrd da se tokom bacanja na takmičenju ne bi krnjio.

Alternativna oprema

Bacanje kugle za atletska takmičenja ili manje medicinke.

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Takmičenje može da se organizuje i u sportskoj sali. Deca koja ne mogu da stoje mogu iz sedeće pozicije da bacaju kamen (ako se takmičenje održava napolju) ili ako se održava u sali deca mogu da bacaju kuglu ili medicinku manjeg prečnika. Po istom principu kao i na takmičenjima narodnog višeboja od tri pokušaja za određivanje plasmana se računa najduži hitac. Ova disciplina u okviru narodnog višeboja procenjuje mišićnu snagu takmičara, tako da i kod korišćenja modifikovane varijante bacanja kamena kod dece koja imaju određene poteškoće u razvoju treba koristiti optimalnu masu rekvizita kako bi tehnika bacanja mogla da se izvede snažno.

Slika

<https://rtnk.me/drustvo/crna-gora-ima-rekordera-u-bacanju-kamena/>



Tradicionalna igra

Skok udalj iz mesta
Takmičenje se održava obično na ravnom travnatom terenu. U narodu je poznat kao skok "trupačke". Takmičar stoji sa oba stopala iza linije ili postavljenog pruta na zemlji. Dozvoljeno je tokom pripreme za skok napraviti nekoliko zamaha sa rukama napred-nazad uz istovremeno zibanje u kolenima. Koristeći zamah sa obe ruke uz sunožni maksimalni odskok skače se unapred. Mesto gde je jedan takmičar ostavio trag pri doskoku koji je najbliži liniji odskoka je mesto na koje se povlači linija ili postavlja prut odakle sledeći takmičar iz jedne ekipe započinje skok. Isti je princip za sve članove jedne ekipe. Za određivanje pojedinačnog plasmana meri se dužina skoka svakog takmičara. Za određivanje ekipnog plasmana meri se rastojanje od mesta (biljega) odskoka prvog do mesta doskoka (biljega) poslednjeg takmičara jedne ekipe.

Broj učesnika i pravila

Takmičenje može biti pojedinačno ili ekipno. Organizator propisuje broj učesnika po ekipi. Brojnost takmičara zavisi od faktora koji su navedeni kod discipline bacanje potkovice, ćuskije i kamena.

Materijali/potrebna oprema

Linija koja se povlači na zemlji ili prut koji se postavlja i predstavlja mesto odakle se izvodi prvi skok. Linija se povlači ili se postavlja prut i na mesto gde je poslednji takmičar doskočio.

Alternativna oprema

I neki drugi predmet može da se koristi za obeležavanje mesta odakle se izvodi prvi skok i mesta gde je doskočio poslednji takmičar iz jedne ekipe.

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Takmičenje može da se organizuje i u sportskoj sali. Doskok može da bude na strunjači, parketu ili ako se koristi atletska dvorana na pesku. Skok udalj mogu da izvode i deca koja imaju određene probleme sa rukama.



<https://www.telegraf.rs/vesti/srbija/3537427-nikola-ostoiic-zanamtite->

GRČKA



Tradicionalna igra

Gnezda

Ova grčka igra je varijacija klasične igre „Muzičke stolice“. Umesto da koriste stolice, deca formiraju „gnezda“ u grupama od po troje. Unutar svakog od ovih gnezda nalazi se po jedno dete, dok je jedno dete bez gnezda.

Na znak nastavnika ili trenera, deca koja formiraju gnezda podižu ruke kako bi omogućila detetu unutar svakog gnezda da izađe i sačeka da drugo gnezdo postane slobodno. Kada dete uđe u gnezdo, zatvaraju ga ruke dece koja se drže za ruke i predstavljaju gnezdo. Jedno dete ostaje bez gnezda i postaje ptica koja traži gnezdo.

Broj učesnika i pravila

Najmanje 13 učesnika (tri gnezda sa po tri učesnika i 4 osobe pokušavaju da pronađu slobodno gnezdo).

Materijali/potrebna oprema

Nema

Alternativna oprema

Nema

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Odrediti drugare ili asistente da pomognu deci sa smetnjama u razvoju da uđu i izađu iz gnezda ako je potrebno.

Podsticati toleranciju u ulogama. Ako dete sa smetnjama u razvoju smatra da je teško da se kreće između gnezda, ono može preuzeti ulogu vođe igre ili imati određenu ulogu koja odgovara njihovim sposobnostima i željama.

Dozvolite deci sa otežanim kretanjem da koriste svoja pomagala za kretanje, kao što su invalidska kolica ili hodalice. Proverite da li formirana gnezda mogu da prime decu sa navedenim pomagalima.

Slika



Tradicionalna igra

Statue

Dete preuzima ulogu vođe da koordinira igru. Koristeći znak ili signal "Stop" ili "Kreni", deca trče u svim smerovima. Drugom komandom deca se naglo zaustavljaju (zaleđuju) kao statue. Svako dete koje ne može da ostane mirno i da se ne pomera izlazi iz igre i postaje vođa igre koji izgovara komande stop ili kreni.

Broj učesnika i pravila

Najmanje 4 učesnika.

Materijali/potrebna oprema

Nema

Alternativna oprema

Nema

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Davati podršku učesnicima u igri.

Dozvoliti dodatno vreme onima kojima je možda potrebno više vremena da odgovore na komande.

Proveriti da je prostor za igru pristupačan i bezbedan za sve učesnike.

Nemojte biti strogi u pogledu pravila koja se odnose na kretanje. Naglasite važnost uživanja u igri, a ne strogo poštovanje pravila.

Slika



Fotografija je preuzeta sa: <http://paixnidokamomataa.blogspot.com/2014/01/blog-post22.html>

Video: https://www.youtube.com/watch?v=o1n2_vRqv38

Tradicionalna igra

Ampariza

Deca su podeljena u dva tima. Obično se igra na otvorenom i potrebna su dva drveta ili stuba u prostoru za igru. Svaki tim označava jedno drvo ili kolonu kao svoju osnovu, poznatu kao "ampariza". Igrači iz svog tima i svi zarobljeni igrači iz protivničkog tima su stacionirani u njihovoj amparizi. Cilj igrača je da zaštite svoju amparizu. Igra počinje bacanjem novčića ili izvlačenjem kako bi se odredilo koji tim počinje prvi. Igrač iz svakog tima istovremeno ulazi u prostor između ampariza. Kreću se unaokolo koristeći manevre izbegavanja, pokušavajući da dodirnu protivničkog igrača. Igrač koji je prvi označen biva zarobljen i ispraćen je do amparize protivničkog tima. Nakon toga, drugi igrač iz svake ekipe ulazi u teren i igra se nastavlja na ovaj način dok svi igrači ne budu uhvaćeni. Zarobljene igrače mogu osloboditi njihovi članovi tima kada jedan od njih uspešno stigne do amparize protivničkog tima, pri čemu se svaki put pušta po jedan zatvorenik. Kada samo jedan igrač ostane u timu, taj igrač pokušava da zaštiti svoju amparizu dok istovremeno pokušava da oslobodi svoje zarobljene članove tima dodirujući ih. U ovoj fazi, najviše dva protivnika mogu napasti poslednjeg preostalog igrača. Tim koji uhvati sve igrače iz protivničkog tima je pobednik u igri.

Broj učesnika i pravila

Potrebno je najmanje osmoro dece podeljeno u dva tima.

Materijali/potrebna oprema

Nije potreban dodatni materijal. Međutim, prostor gde se održava igra treba da ima 2-3 stabla.

Alternativna oprema

Možete koristiti čunjeve.

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Napravite inkluzivno područje za igru uklanjanjem fizičkih prepreka.

Uparite decu sa invaliditetom sa decom bez invaliditeta koja im mogu pomoći u igri.

Slika



Fotografija je preuzeta sa:

<https://www.magiacoook.gr/h-ampariza/>

Video: https://www.youtube.com/watch?v=bzoX3GWB3_E

Tradicionalna igra

Maramica

U ovoj igri dve ekipe stoje jedna naspram druge. Svakom igraču u timu se dodeljuje jedinstveni broj, a ovaj broj odgovara igraču u protivničkom timu. Na sredini rastojanja između dve ekipe nalazi se dete koje drži maramicu i izgovara broj. Igrači iz svakog tima koji imaju prozvani broj trče prema sredini rastojanja između dve ekipe da uhvate maramicu. Cilj je da igrač uspešno preuzme maramicu i vrati je svojim saigračima, čime je njihov tim pobednik. Međutim, ako protivnički igrač uspe da uhvati igrača sa maramicom i uzme je, njihov tim postaje pobednik.

Broj učesnika i pravila

Najmanje 8 učesnika.

Materijali/potrebna oprema

Maramica

Alternativna oprema

Bilo koji mali predmet.

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Dodeliti brojeve na osnovu potreba učesnika.

Proveriti da je teren za igru potpuno adaptiran za učesnike.

Razmisliti o korišćenju prilagodljive opreme, kao što su zastavice ili markeri, koju mogu lako da zgrabe učesnici različitih sposobnosti.

Video igre

https://www.youtube.com/watch?v=32eNu_94O-k

ITALIJA



Tradicionalna igra

Lipa

Lipa je drevna popularna igra u Italiji koja se proširila od zapadnog Mediterana do Indije, a možda je stigla u Evropu u 15. veku. Smatra se popularnim sportom i periodično se održavaju međunarodni turniri na takmičarskom nivou. Sa etimološke tačke gledišta, termin je tada postao deo italijanskog jezika kao sinonim za „brzo“.

Broj učesnika i pravila

Igra se sa četiri ili više igrača, parni broja igrača treba da bude. Igra se sa dva komada drveta, koja se obično dobijaju od drške metle, jedan je dugačak oko 15 cm sa zašiljenim krajevima (naziva se lipino), drugi oko pola metra i zove se lipa: nacrtani su krug veći i manji na tlu za pozicioniranje lipina. Potrebno je da se lipom udari lipino na jednom kraju da bi odskočio (ovo je razlog zašto su zašiljeni krajevi na lipinu), a zatim dok je u vazduhu da se udari što snažnije. Svaki učesnik ima tri pokušaja, i cilj igre je da lipino nakon udarca odleti što dalje. Broj takmičara može da varira. Tim koji napada postavlja lipino u centar kruga sa radijusom jednakim lipi; udara se jedan kraj lipina da bi odskočio i dok je u vazduhu treba ga udariti snažno sa lipom sa ciljem da što dalje odleti. Odbrambeni tim se organizuje da uhvati lipino u letu, što je prilično teško, i ako uspe, bacač (onaj koji je udario lipino) se eliminiše iz igre. U suprotnom, sa tačke gde je lipino pao, igrač iz suprotne ekipe, držeći u ruci lipino udara ga i pokušava da pogodi štap koji je prethodno postavljen iza kruga; ako ga pogodi, lanser lipina se eliminiše (ova operacija se zove carare). U suprotnom, napadači imaju tri mogućnosti da pogode i pomere lipino što dalje od kruga nakon kojeg bacač

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Redukovati broj igrača u timu da bi se povećala šansa za angažvanje svih članova jednog tima. Povećati broj igrača u timu da bi se smanjila aktivnost koja je potrebna za svakog igrača. Izmeniti udaljenosti za bacanje ili odbranu. Smanjiti ili ukloniti takmičarske elemente kao što je bodovanje. Promeniti težinu, veličinu ili dužinu rekvizita prema zahtevima dece.

Slika



Video: <https://www.youtube.com/watch?v=mCMDqkHhWzc&abchannel=FabioGabetta>

procenjuje na oko dužinu izvršenog bacanja, odnosno između kruga i tačke do koje je došao lipino. Nakon tri pogotka, napadač pita koliko branilac (igrač iz druge ekipe) nudi, na primer, trideset štapova: ako napadač prihvati ovu distancu, trideset, zapisuje se rezultat. Ako ne prihvati, proverava se da li je ocena tačna merenjem; ako je broj štapova veći od trideset, na primer 35, poeni dobijeni od strane napadača biće duplo veći od broja izbrojanih; ako ih bude manje, napadači će uzeti onaj koji je prebrojan. Obično se uvek potcenjuje, ali karakteristika igre, pred kraj, je i preuzimanje rizika. Konačan rezultat može biti 500 ili čak 1000. Zависи od vremena igre i broja igrača. U određenim kontekstima (dvorišta popularnih četvrti, trgovi, itd.) mogu postojati „lokalna pravila“ koja propisuju posebne rezultate povezane sa prevazilaženjem prepreka. Na primer, prekoračenje visine kuće ili električnih žica može dovesti do bonus rezultata (npr. 1000 poena).

Materijali/potrebna oprema

Potrebna je: lipa i lipino. Lipino je cilindrični komad drveta, zaoštren na krajevima. Lipa je dugačak drveni štap. Takođe, kredom treba nacrtati krug.

Alternativna oprema

Mogu se zameniti drveni štapovi plastičnim i umesto krede koristiti markere.

Tradicionalna igra

Jedan, dva, tri, zvezda!

Varijacije "jedan, dva, tri, zvezda" se igraju u različitim državama. Ova igra je ekvivalent igri "Crveno svetlo, zeleno svetlo, 1, 2, 3!". Prema italijanskoj Vikipediji (na italijanskom), „Un, due, tre, stella“ dolazi od „Un, due, tre, stai la!“ (1, 2, 3, Ostani tamo!) što se u Pijemontu izgovara kao, "Un, due, tre, ste' la!" a kasnije se ste' la pretvorilo u "stella". U delovima Italije koriste i drugačiju izreku, „Uno due tre per le vie di Roma“ (1, 2, 3, ulicama Rima!). "Un, due, tre, stella" se igra sa grupom ljudi. Grupa stoji na jednom kraju prostora za igru, na startnoj liniji. Osoba (kustos) koja je označena i kao "To" stoji na drugom kraju, na ciljnoj liniji, obično okrenuta prema zidu. Kustos stoji leđima okrenut grupi i kaže: "Un, due, tre, stella!" Zatim se brzo okreće prema grupi ljudi. Kada je Kustos okrenut leđima grupi, ljudi u grupi trče ka cilju. U međuvremenu, čim Kustos završi sa rečima: "Un, due, tre, stella!" brzo se okreće prema grupi. Kada se okrene prema grupi oni moraju brzo da se zaustave „zamrznu“. Svako ko je u tom trenutku u pokretu mora da se vrati na startnu liniju. Igra se ovako nastavlja sve dok neko ne stigne do cilja. Osoba koja prva stigne do cilja pobeđuje i postaje Kustos ili „To“ u sledećem krugu.

Broj učesnika i pravila

Za realizaciju ove igre je potrebna grupa od najmanje četiri učesnika, podeljena: Kustos koji broji, svi ostali su igrači koji trče. Kustos stoji okrenut leđima ostalim igračima i na distanci je od grupe; broji jedan, dva i tri, a zatim se naglo okreće nakon što kaže „stella/stai la!“. U međuvremenu, igrači koji stoje iza njih moraju da krenu napred (što brže mogu) i da se ukoče čim se kustos okrene - koga vidi u pokretu, vraća se na startnu liniju. Da bi pobedili, igrači treba da dođu do kustosa.

Materijali/potrebna oprema

Nema

Alternativna oprema

Nema

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Neka uputstva budu kratka i jednostavna i proveriti da li su pravila igre svima jasna.

Koristeći odgovarajuću fizičku pomoć — pomoći učesnicima kojima je potrebno.

Upotreba vizuelnih pomagala i demonstracija.

Izmeniti razdaljine za trčanje.

Smanjiti veličine površine za igru.

Slika



Video:

Tradicionalna igra

“Zatvorena lopta”

Naziv igre „Zatvorena lopta“ se na italijanskom kaže „Palla Prigioniera“. To je igra fizičke veštine i strategije koja se može igrati na otvorenom u dvorištu ili parku ili, u zatvorenom prostoru u teretani. Za igru je potrebna lopta i dva tima. Ova igra ima za cilj da podstakne socijalizaciju kod dece. Deca u toku igre uče da se druže sa drugima, ne da se povlače u sebe, i da komuniciraju sa drugom decom. Ova igra decu testira eksperimentisanjem sa njihovim igračkim veštinama i biranjem prijateljstava. U ovoj igri se biraju kapiteni, a očigledno ulogu kapitena, zauzvrat, preuzimaju sva deca. Za decu je važno da preuzmu ovu ulogu, jer se tada osećaju uključenim u igru i „moćno“ u izboru timova. Timska igra je neophodna za postizanje rezultata i u drugim životnim situacijama. Uz ovu igru deca od malih nogu uče važnost „udruživanja“.

Broj učesnika i pravila

Ne postoji fiksni broj igrača, ali je potrebno najmanje pet igrača za svaki tim, da bi igra bila zabavna. Teren je podeljen na dva dela. Igrači timova pokušavaju da pogode loptom članove iz drugog tima koji onda postaju zarobljenici tima čiji član ih je pogodio. Zatvorenici moraju da ostanu u određenom delu protivničkog polja, koji se zove zatvor, i pokušavaju da uhvate loptu koju su im saigrači bacili i pogode jednog od protivnika da bi se oslobodili. Tim koji uspe da zarobi sve igrače u protivničkom timu je pobednik u igri.

Materijali/potrebna oprema

Lopta

Alternativna oprema

Koristiti manje ili mekše loptice koje manje gube brzinu kada se bacaju.

Saveti za prilagođavanje u radu s decom s intelektualnim teškoćama i ograničenjima u kretanju

Uputstva treba da budu kratka i jednostavna i proveriti da li su ih svi razumeli.

Upotreba vizuelnih pomagala i demonstracija.

Probati sistem prijatelja.

Povećati broj igrača u timu da bi se smanjila količina aktivnosti koja je potrebna za svakog igrača.

Izmeniti udaljenosti za bacanje ili odbranu.

Smanjiti ili ukloniti takmičarske elemente kao što je bodovanje.

Ograničiti smetnje u okolini kao što su glasna muzika, nepotrebna oprema ili druge aktivnosti.

Koristiti loptice koje manje odskaču.

Koristiti opremu koja je vizuelno upadljiva.

Slika



Video:

<https://www.youtube.com/watch?v>