

TRADICIJSKE IGRE ZA DJECU

Pripremile:
Dragica Dermit
Marta Šestan

BRIŠKULA
DOŠLA MAJKA S KOLODVORA
DVA UGNJA
FJONDE / FRAĆE / PRAČKA
IGRA NA ROG
LAŠTIK
LIMUNI I NARONČE

MANETI
MILICIJA
MORA / ŠIJAVICA
ODUZIMANJE POLJA
PANDULA / PANDOLO
PRASIČKANJE
PRAŠČANJE / PLJOČKANJE

PUM - PUM
RAZBIJANJE LONCA
ŠĆINKE
TRIJA / ŠKOLICA
TRIŠETE
VUK I OVCE / TRIJA / MLIN
ŽMURECA



DJEČJI VRTIĆ OLGA BAN PAZIN

Tradicijske igre za djecu



BRIŠKULA

U igri mogu sudjelovati dva igrača ili dva para igrača. Potreban je talijanski špil karata, tzv. trištine. Špil ima 40 karata u 4 boje – dinari, baštoni, špade i kope. Najprije jedan igrač siče (iz sredine špila vadi kartu) i ta karta postaje briškula (glavna). Karte se dijele u smjeru kazaljke na satu, tri karte svakom igraču, a ostale karte stavljaju se na sredinu stola i služe za peškanje (uzimanje karte).

Svaki igrač baca jednu kartu na sredini stola, kraj kupa za izvlačenje karata.

Ako je jedan od njih bacio jednu od karti koja pripada briškuli, dobiva sve karte te ih stavlja na poseban kup. Ako nitko nije odigrao briškulu, karte sa sredine idu igraču koji je bacao prvi ili onom koji je bacio jaču kartu od prve, u istoj boji.

Onaj tko dobiva karte prvi igra sljedeću i prvi peška (vuče novu kartu). Svaka karta ima određen broj bodova: 1 (aš) – 11 bodova, 3 (trica) – 10 bodova, 11 (fant) – 2 boda, 12 (kaval) – 3 boda, 13 (rel) – 4 boda. To su ujedno i karte koje se smatraju briškulom ili karikom, ostali brojevi su lišo (ne donose bodove).

Na kraju igre je potrebno izbrojati bodove te pobjeđuje igrač (ili par) koji ima najviše bodova. U igri je dopuštena međusobna komunikacija, ali i moti (tajni znakovi) pa se tako najčešće komunicira kad se igra briškula u parovima.



Tradicijske igre za djecu

DOŠLA MAJKA S KOLODVORA

S jedne strane stoji djevojčica koja glumi majku, a s druge grupa djece. Za vrijeme cijele igre djeca se drže za ruke i naizmjenice idu jedni prema drugima, tj. prema igračici koja je majka, a ona prema grupi djece.

Kada "majka" kaže ime i zanimanje kćerke, djeca odlučuju hoće li izabranu "kćerku" dati "majci" ili ne (ako neće, onda majka traži novu kćerku). Kad se "kćerka" preda "majci", ona prelazi na stranu majke i tako do posljednjeg proziva.

Pjeva se:

Majka: Došla majka sa kolodvora
dija, dija de.

Djeca: Što će majka s kolodvora
dija, dija de?

Majka: Ona traži jednu kćerku
dija, dija de.

Djeca: Kako će se kćerka zvati
dija, dija de?

Majka: Nek' se zove (nečije ime)
dija, dija, de.

Djeca: Što će ona biti
dija, dija, de?

Majka: Ona će biti (zanimanje)
dija, dija, de.

Preuzeto s:
https://www.pjesmicezadjecu.com/dobre-stare-igre/dosla-majka-s-kolodvora.html#google_yignette



DJEČJI VRTIĆ OLGA BAN PAZIN

Tradicijske igre za djecu

DVA UGNJA

U igri sudjeluje minimalno četiri igrača. Igra se odvija na ravnijem terenu, označenom u oblik pravokutnika. Za igru je potrebna lopta.

Metodom „par-nepar“ izabiru se dva igrača koji predstavljaju uganj (vatra). Oni stoje na vanjskim rubovima terena, a ostali igrači unutar pravokutnika. Uganj, kao i igrači između, ne smiju prijeći svoje rubne linije.

Igrači koji predstavljaju uganj loptom gađaju unutarne igrače, pogođeni igrači ispadaju. U slučaju da unutarnji igrač uhvati loptu prilikom bacanja ugnja, on postaje uganj umjesto igrača koji je loptu bacio. Cilj je pogoditi sve unutarne igrače.



Tradicijske igre za djecu



FJONDE
FRAĆE
PRAĆKA



Fjonda/fraće je istarski naziv za praćku, tradicijsku drvenu igračku s rogovilama (rogovi). Fjondu bi većinom izrađivala djeca samostalno, nekad uz pomoć djedova i očeva. U prirodi bi pronašli nisko raslinje čvrstih grana, pažljivo izabrali najčvršće i najpogodnije grane koje su prirodno oblikovane u obliku rogova, odnosno slova Y.

Na vrhove oba roga privezala bi se gumena uzica, najčešće od zračnice za bicikle, a nekad elastična gumica za odjeću. Na gumicu bi se položio kamen i držao rukom dok bi se istom rukom lastik povuklo prema sebi i ciljalo metu.



DJEČJI VRTIĆ OLGA BAN PAZIN

Tradicijske igre za djecu

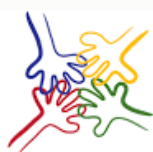
IGRA NA ROG

Jedan od natjecatelja baca rog, a ostali igrači nastoje baciti svoje drvene palice što bliže rogu.

Prije nego što igrač baca svoju palicu, izabranim, karakterističnim nadimkom (npr. prezime igrača i osobina – najbolji, majstor...) poziva sljedećeg igrača.



Cilj je oraspoločiti i nasmijati društvo!



Tradicijske igre za djecu



LAŠTIK

Za igru je potrebno minimalno tri igrača. Dva drže laštik, a jedan igra. Igra se sastoji od motoričkih pokreta, svaki od njih označava jedan broj od nula do deset. Kad osoba koja igra napravi pogrešku u koracima, nastavlja jedna od osoba koje drže laštik, a ona ide na njeno mjesto. Cilj je bez pogreške doći do broja deset, a svaka pogreška vraća igru tog igrača na početak.

Kraj igre može biti kada prva osoba dođe do deset, ali često se je laštik igrao na tri razine: prva je najniža, držanje laštika na gležnjevima, u drugoj se laštik drži na koljenima, a u trećoj na vrhu bedara.

Nekad se laštik igra uz stihove: „Olimpijada, čoko-čoko-lada, 1-2-3 stop!“. Dvoje djece drži laštik tako da u rukama imaju suprotne krajeve (tvori znak X). Svi zajedno u ritmu izgovaraju stihove i u isto vrijeme njišu laštikom. Na riječ „stop“ tvore formaciju laštikom kroz koju ostali igrači moraju proći bez da dotaknu laštik.



Tradicijske igre za djecu

LIMUNI I NARONČE

Ovu igru mogu igrati najmanje četiri igrača. Igrači se dijele u dvije skupine s jednakim ili približno jednakim brojem igrača, tako da dvoje njih naizmjenično biraju članove svoje skupine. Onaj igrač koji ostane posljednji u podjeli je neutralan, ne pripada niti jednoj skupini već je „sudac“.

Jedna skupina dobiva naziv „limuni“, a druga „naronče“ igrom „par-nepar“. „Limuni“ se skrivaju, a prati ih „sudac“. On se potom vraća kod „naronči“ i na pjeskovitom tlu granom ili kamenom crta kartu, put kretanja „limuna“.

„Sudac“ ne smije govoriti, već samo ucrtati kartu, tada „naronče“ kreću u potragu za „limunima“. Kada zaborave izgled karte, vraćaju se ponovno ju proučiti i tako sve dok ne pronađu suigračku skupinu.

Igra je najčešće trajala do sljedećeg otkućaja na zvoniku (15 minuta), ako ih ne pronađu, uloge se ne mijenjaju.



Tradicijske igre za djecu

MANETI

Igra maneti (sasèti cristina, kamenčići, pika – paka) igra se u paru ili u više parova. Igra se sastoji od dva dijela: u prvome se pet kamenčića naizmjenice baca u zrak i lovi te sakupljaju bodovi, a u drugom se kamenčići slažu u zadane figure da bi se zatim bacali u zrak i lovili. Igra se jednom rukom, a započinje tako da se svih pet kamena malo pomiješa u ruci, a zatim baci na stol. Kad kamenčići padnu, igrač/igračica uzme jedan od njih u ruku i baca ga u zrak. Prije nego što baci taj kamen, suigrač/suigračica odredi kamen koji treba pokupiti s tla.

Cilj je igre da se odabrani kamen baca u zrak i dok pada treba pokupiti zadani s poda. Nakon toga kupe se dva po dva kamena, zatim tri pa jedan, a na kraju kaval (sva četiri kamena stave se na jednu hrpicu, cavàl, tal. = konj, koju treba pokupiti jednom rukom.). Ukoliko je igraču/igračici uspjele pokupiti sva četiri kamena, osvaja jedan bod, a ako je tijekom igre bilo koji kamen ispao, gubi se bod, a igru nastavlja suigrač/suigračica.

U drugom dijelu igre slažu se figure:

Rogi – prsti ruke se u okomitom položaju stave na pod s tim da su srednji prst i prstenjak sakriveni. Ispred se stave tri kamena (ispred palca, kažiprsta i malog prsta) a iza dva kamena. Zatim se izmakne šaka. Jedan se kamen, koji odredi suigrač, baci u zrak, a ostala četiri treba pokupiti u jednom potezu.

Palma – na pod se položi rašireni dlan, a na vrh svakog prsta po jedan kamen. Jedan kamen se baci u zrak, a ostala četiri treba pokupiti u jednom potezu.

Završnu igru pika paka slaže onaj tko je izgubio na bodove, a pobjedniku nastoji otežati tako da kamenčiće složi što kompliciranije. Četiri kamena stave se tako da dva i dva budu paralelna i što više razmaknuta kako bi ih se teže pokupilo. Početni kamen se baci u zrak i pokupi se pika (jedan) i paka (drugi) kamen, zatim se kamen ponovo baci i pokupi se drugi par pika i pake, tj. paralelni kamenčići.

Preuzeto s:
Margetić, M. (2009) Dječje igre na otvorenom i blagdansko darivanje djece u Istri.
<https://hrcak.srce.hr/file/68734>



Tradicijske igre za djecu

MILICIJA

Igrači se dijele u dvije ekipe – miliciju i lopove. Broj igrača u svakoj ekipi može varirati ovisno o broju sudionika i dogovoru igrača. Određuju se granice područja na kojem će se igra održavati. Ove granice služe kao prostor u kojem se igrači mogu kretati.

Lopovi se skrivaju unutar granica, dok milicija broji do dogovorenog broja ili vremenskog ograničenja.

Po isteku vremena milicija kreće u potragu za lopovima. Kad pronađe lopova, treba ga uloviti tako da ga dotakne ili uhvati. Uhvaćeni lopovi obično se vraćaju na početak igrališta ili se smještaju u privremeni zatvor, ovisno o pravilima igre.

Cilj milicije je uhvatiti što više lopova prije nego što istekne vrijeme, a cilj lopova je ostati neuhvaćen što je duže moguće.



Tradicijske igre za djecu



MORA ŠIJAVICA

Osnovna igra odvija se između dva igrača. Oni istovremeno jednom rukom izbacuju određeni broj prstiju prema sredini stola. U istom trenutku izbačaja, igrači izgovaraju jedan broj od 2 do 10 (na talijanskom jeziku), tako pokušavaju pogoditi ukupan zbroj prstiju.

Bacanje je bezuspješno ako nijedan igrač nije pogodio zbroj prstiju. Ako oboje pogode, rezultat je neriješen i također nitko ne osvaja bodove. Ukoliko jedan igrač pogodi zbroj, njemu pripada jedan bod.

Igra se do dogovorenog broja bodova, najčešće 21. Kad se postigne dogovoreni broj bodova, igra se ne prekida, nego se pobjednik okreće sljedećem protivniku koji čeka pa igra teče dalje do dogovorenog kraja.

Brojevi se izgovaraju na modificiranom talijanskom jeziku:

- 2 – „do“
- 3 – „tre“
- 4 – „kvatro“
- 5 – „činkve“
- 6 – „šije“
- 7 – „šete“
- 8 – „oto“
- 9 – „nove“
- 10 – „tuti“



Tradicijske igre za djecu

ODUZIMANJE POLJA

Kredom se nacrtaju veliki krug (što pravilniji). To je najbolje učiniti tako da se jednom nogom stane u centar kruga i onda se, ne mičući tu nogu s mjesta, rastegne što više i nacrtaju krug, ili da jedan igrač primi drugoga za jednu ruku, a on drugom crta, dok ga prijatelj polako vrti u krug – tzv. živi šestar. Krug se zatim podijeli na onoliko jednakih dijelova ("kriški"), koliko ima igrača.

U sredini se nacrtaju manji koncentrični krug kojim je promjer otprilike veličine stopala najvećeg djeteta. Svatko odabere svoju "krišku" kruga i označi je inicijalima ili nekim svojim simbolom. Prvi igrač započinje igru tako da uzme u ruku neki manji predmet (kamenčić ili grančicu), stane u centar kruga (ne smije prelaziti manju kružnicu), zavrti se oko sebe i nasumice baci predmet iz ruke.

Ostali igrači za to vrijeme stoje svatko u svojem polju. Kad se predmet zaustavi, igrač u čije je polje pao, ga treba što brže uzeti i reći - stop. Ostali igrači za to vrijeme trče što dalje od kruga, a na zvuk stop stanu tamo gdje su se zatekli. Igrač u čije je polje predmet pao, uzima loptu i iz svog polja gađa igrača po izboru. Ako ga pogodi, oduzima mu dio njegovog polja, a ako promaši, igrač kojega se gađalo oduzima dio polja njemu.

Prilikom bacanja lopte i oduzimanja dijelova polja, igrač smije stajati isključivo u svojem polju (poljima).

Pobjednik je igrač koji oduzme sva polja drugima ili tko ima najviše osvojenog prostora, ukoliko se igra mora prekinuti prije službenog kraja (na primjer zbog škole, ručka, mraka).

preuzeto s:
<https://www.pjesmicezadjecu.com/dobre-stare-igre/oduzimanje-polja.html>



Tradicijske igre za djecu

PANDULA PANDOLO

Broj igrača u ovoj igri nije određen. Za igru je potreban ravni drveni štap dužine pola metra, promjera od dva do tri centimetra. Najčešće od drva graba, drena, hrasta – dakle čvrste strukture. Njime se na označenom polju trokutnog oblika udara pandolo, obostrano zašiljeni valjak, također od drva, ali lakše strukture – npr. jasen ili lovor.

Pandolo je dva centimetra promjera, duljine 15 cm. Podijeljen na trećine, pandolo je ravnomjerno zašiljen do vrha na obje strane.

Igrači podijeljeni u dvije skupine igraju napad i obranu. U napadu je cilj što dalje baciti pandolo udarcem štapa, a u obrani pandolo uhvatiti i uzvratiti pogotkom u bazu, koja je najčešće bila ishodišni kamen ili neki drugi predmet. Štap ujedno služi za premjeravanje postignute udaljenosti od baze.

Skupljaju se bodovi i pobjednik je ekipa koja skupi više bodova, odnosno više puta zaustavi pandolo.



Tradicijske igre za djecu



PRASIČKANJE

Igra se na pašnjaku ili polju, gdje se napravi središnja rupa zvana štala, a u krugu oko nje na jednakoj udaljenosti od par metara iskopa se nekoliko manjih rupa – školja, za jedan broj manje od broja igrača. Igra započinje odabirom igrača koji će prvi ostati u sredini terena bez svoje školje. To se odredi tako da svi igrači poredani u niz bacaju svoju palicu prema štali.

Onaj čija je palica pala najdalje od štale prvi "tjera prasca" i prijetnja je ostalima jer se mora boriti da osvoji svoju školju istovremeno braneći štalu. Ostali igrači nastoje prasca ugurati u štalu, a pri tome moraju štititi svoju rupu od igrača koji nema svoju pičinu.

Ovdje je vrlo važna spretnost i brzina jer se istovremeno pokušava napadati centralnu rupu i braniti svoju. Ako branitelj štale uspije natjerati prasca u nečiju pičinu, tada njezin vlasnik preuzima obranu štale, a njegovu pičinu zauzima dotadašnji branitelj štale.

Zanimljiv je u dijelovima Istre poklik Slan pek! kojem se ne zna tumačenje, ali se izgovara kad se prasca utjera u štalu. Za vrijeme igre, da bi očuvali svoju rupu dok pokušavaju izbiti prasca, igrači bi izvikivali i Moja školja puna ulja! U ovoj svojevrsnoj pauzi onaj koji goni prasca ne smije zauzeti rupu toga igrača jer mu se, npr., razvezala cipela.



Tradicijske igre za djecu



PRAŠČANJE PLJOČKANJE

Igra se najčešće odvija na tvrdoj površini poput sporednog puta ili igrališta pravokutnog oblika, obično dugog oko 10m. Za igru je potrebno plosnato kamenje, odnosno pljočke i jedan manji okrugli kamen, bulin.

U igri su dvije protivničke skupine, a u svakoj tri igrača s po jednom pljočkom. Igra počinje kada jedan od igrača postavi bulin, a otprilike 5m od njega povlači se početna linija. Igra se odvija tako da igrači bacaju pljočke što bliže bulinu ili ga gađaju.

Bodovi se dijele ovisno o blizini pljočke i bulina – najbliža pljočka jedan bod, a pljočka koja pogodi bulin osvaja dva boda. Kraj igre je kada jedna od skupina osvoji 11 ili 21 bod (ovisno o prethodnom dogovoru).

Tradicijske igre za djecu

PUM - PUM

U igri sudjeluje najmanje četiri igrača. Igrači se dijele u dvije protivničke grupe. Svaka grupa na početku igre ide na svoju, dogovorenu stranu sela te se na toj strani svatko skriva u neki kutak (ruševine, među drveće, cvijeće, ispod klupica...) kako ga protivnici ne bi lako pronašli.

Kada svaki igrač izbroji u sebi do dvadeset, kapetan zaviče „ura“ što označuje početak napada u igri. Tada se igrači jedne i druge skupine počinju kretati prema suprotnoj strani sela kako bi vidjeli nekog od igrača suprotne grupe. To moraju učiniti vrlo tiho, pažljivo i strpljivo kako ih nitko iz suprotne grupe ne bi primijetio.

Kada igrač ugleda nekog od suprotne grupe, potrebno je reći „pum“ i njegovo ime. Tada je taj igrač „upucan“ i ispada te odlazi na početni trg otkud je igra počela.

Kada su svi igrači jedne grupe „upucani“, jedan krug igre je gotov i bod ide za suprotnu ekipu. Igra se onoliko krugova koliko se igrači međusobno dogovore, najčešće 6 ili 12.



Tradicijske igre za djecu



RAZBIJANJE LONCA

Natjecatelj s povezom na očima i kolcem u ruci uz navođenje publike (suigrača) mora doći do lonca i „razbiti“ ga. Prethodno ga jedan od suigrača zavrti nekoliko puta oko svoje osi.

Lonac se stavi na tlo, okrenut otvorom prema tlu, a ispod njega se nalazi nagrada. Izabrani igrač nalazi se na udaljenosti oko 20m od lonca, s povezom na očima i kolcem u ruci. Jedan od suigrača ga okreće tri puta ulijevo i tri puta udesno oko svoje osi kako bi igrač izgubio orijentaciju.

Zatim ga osoba koja ga je okretala usmjeri prema loncu. Igrač s povezom na očima hoda prema loncu, a ostali ga igrači navode kuda se treba kretati (lijevo, desno, napred, nazad...). Kada se igrač približi, ostali viknu „udri!“ i on kolcem udara kako bi „razbio“ lonac. Igrač koji uspije razbiti lonac dobiva nagradu ispod lonca.



Tradicijske igre za djecu



ŠĆINKE

Za igru je potrebno minimalno dva igrača. Na terenu se određuje centar - njega označava rupica (najčešće napravljena granom) i početna linija iza koje igrači stoje u čučnju. Jedan po jedan pokušavaju svojom šćinkom pogoditi označenu rupicu pažljivim, ali naglim trzajem šćinke između srednjeg prsta i palca.

Igrač koji uspije pogoditi rupicu ima pravo pokušati pogoditi šćinku drugog igrača s mjesta rupe prema mjestu gdje se tuđa šćinka nalazi. Ako to uspije, šćinka postaje njegova.

Djeca su si dodatno otežavala igru tako što su si međusobno određivala udaljenosti za gađanje šćinke ili su branili svoju šćinku tako što bi ju pokrili stopalom i na peti trzali stopalom lijevo-desno kako bi dignuli prašinu i omeli protivnika. Cilj je bio pogoditi što više tuđih šćinki i osvojiti ih.



Tradicijske igre za djecu

TRIJA ŠKOLICA

Broj igrača je neograničen. Na tlu se nacrtaju polja. To su najčešće spojeni kvadrati, a svaki od njih se označava brojevima, najčešće do deset.

Veličina kvadrata se prilagođava uzrastu igrača. Potrebna je „grotu“ (kamen) za svakog igrača koju si pronalaze u prirodi.

Prvi igrač kreće bacanjem „grote“ na polje s brojem jedan. Na jednoj nozi skače kroz sva polja (jedna noga u jedan kvadrat, ako su kvadrati spojeni vodoravno – u svaki jedna noga). Potom „grotu“ baca na polje s brojem dva i ponavlja postupak. Kada igrač ne pogodi polje, igra sljedeći igrač. Cilj je pogoditi sva polja „grotom“ i odskakati kroz školicu.



Tradicijske igre za djecu



TRIŠETE

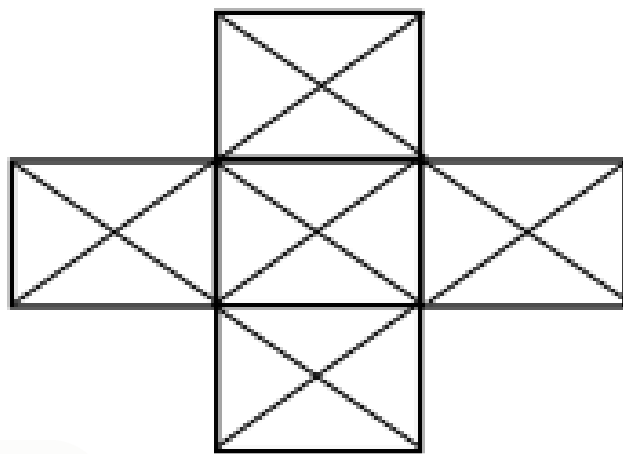
Potreban je špil trieština, karte se dijele na isti način kao i kod briškule, ali ukupno deset karata svakom igraču. Broj igrača ili parova također je jednak kao u briškuli.

Igrači bacaju po jednu kartu naizmjenično, dok svi ne bace. Zatim onaj koji baci najjaču kartu uzima bačene karte te taj igrač započinje sljedeću rundu - peška i baca jednu kartu, i tako dok se ne odigraju sve karte.

Na kraju partije prebrojavaju se punti ili bodovi: 1 (aš) nosi 1 bod, 3 i 2 vrijede jednu belu, a karte od 4-7 su lišo. Kralj, konj i fanat vrijede jednu belu. Postoji i 10 i $\frac{2}{3}$ punta te nevidljivi punat ultima kojeg dobiva igrač koji posljednji odigra najjaču kartu. U partiji ima 11 punti, a igra se do 31.



Tradicijske igre za djecu



VUK I OVCE TRIJA, TRILJA, MLIN

Na papiru je potrebno nacrtati pet pravokutnih polja u obliku znaka plus, međusobno povezanih dijagonalnim linijama. Osim nacrtanih polja za igru je potreban sirovi pažul (grah).

Igrač koji predstavlja vuka ima dva „pažula“, drugi igrač njih 18, a predstavlja ovce. Vukovi se kreću po dijagonalnim, kosim linijama, a ovce po okomitim i vodoravnim.

Vukovi se na početku igre nalaze na ulazu u „štalu“ (staja; prvi gornji pravokutnik) i kreću se naizmjenično sa ovcima, od jednog do drugog sjecišta, kako bi ih „pojeli“. Vuku je cilj pojesti što više ovaca, a ovcima spremite barem šest ovaca u štalu.



Tradicijske igre za djecu

ŽMURECA

Potrebno je više od dva igrača za ovu igru, a postaje zanimljivija s više igrača. Jedan igrač „žmuri“ tako da se nasloni glavom na zid, zatvori oči i broji do dogovorenog broja. U to se vrijeme ostali pokušavaju sakriti što bolje mogu da ih „žmurec“ (osoba koja broji) ne nađe.

Kada „žmurec“ završi s brojanjem, kaže „ki se ni skri, tovor si ti!“ („tko se nije skrio, magarac je bio“) te započne s traženjem ostalih igrača. Ako nađe nekog od njih, trči prema mjestu žmurenja i kaže „jedon, dvo, tri za (ime)!“.

Također, osoba koju je našao može preteći žmureca i spasiti se tako da dođe prvi do mjesta žmurenja i kaže „spas za mene“. Kada žmurec pronade sve igrače ili se svi igrači spase, sljedeći žmuri onaj kojeg je žmurec prvog pronašao. Ako su se svi spasili, žmuri opet isti igrač.

