



Прилог

Оваа активност се имплементира од страна на
Смарт АП - Лабораторија за социјални иновации Скопје, во рамките на проектот
„Промоција на безбедна училишна средина“.

Проектот „Промоција на безбедна училишна средина“ се спроведува од страна на
Коалицијата на младински организации „СЕГА“ во партнерство со Македонскиот
центар за граѓанско образование, Првата детска амбасада во светот „МЕЃАШИ“ и
СМАРТ АП - Лабораторија за социјални иновации Скопје, а финансиски поддржан од
Детската фондација „Песталоци“.



**MACEDONIAN
CIVIC
EDUCATION
CENTER**



ИГРИ БЕЗ ГРАНИЦИ



Промоција на безбедна училишна средина
Проект поддржан од Детска фондација Песталоци

ЕДУЛАБ



ТЕК НА ИГРИТЕ

- Обраќање на водителите (двојазично) за запознавање на присутните со целта и со содржината на настанот - 5 минути
- Избор на тимовите кои ќе се натпреваруваат во првиот и во вториот дел со влечење ливчиња
- Пред секоја игра водителите даваат опис на играта (двојазично)
- Опис на игрите:

Секој тим има по 6 играчи. Секоја игра трае од 8 до 10 минути.

1. ПРЕНЕСИ ГО ХУЛАХОПОТ

Цел: Координација и тимска поддршка

Реквизити: по 1 хулахоп за секој тим

Како се игра:

- Сите членови на тимот стојат во редица и се фаќаат за раце.
- Хулахопот е поставен околу првиот ученик.
- Без да се пуштаат рацете, хулахопот мора да „патува“ од првиот до последниот ученик.
- Првиот тим што ќе го пренесе хулахопот до крај победува.

2. ТОПЧЕ И ЛАЖИЦА

Цел: Баланс и концентрација

Реквизити: Пластична лажица и топче за пинг-понг

Како се игра:

- Секој играч мора да носи пинг-понг топче поставено на лажица, од една точка до друга (околу 10 метри) и да го предаде на следниот играч.
- Ако топчето падне, ученикот почнува од почеток.
- Победува тимот што прв ќе го пренесе топчето до целната точка.





3. ТРКА СО ВРЗАНИ НОЗЕ

Цел: Тимска координација

Реквизити: Јажиња (или марами)

Како се игра:

- Членовите на тимот се врзани во парови (левата нога на едниот со десната на другиот).
- Секоја двојка мора да ја помине патеката и да се врати, па следната двојка продолжува.
- Победува побрзиот тим.

4. ПОГОДИ ГО ШИШЕТО

Цел: Прецизност и стратегија

Реквизити: Празни пластични шишиња, меки топки

Како се игра:

- Се редат 5 пластични шишиња како кегли. Тимовите се натпреваруваат кој ќе собори повеќе шишиња.
- Се натпреваруваат наизменично по еден играч од секој тим.
- Секој играч прави по еден обид.
- На крај се собираат вкупниот број соборени шишиња од секој тим.
- Победува тимот што ќе собори повеќе шишиња.





5. СОБИРАЈ ТОПЧИЊА

Цел :

- Развивање координација и рамнотежа
- Тимска работа и комуникација
- Снаоѓање низ „препреки“ со прецизност

Реквизити:

- Пластични топчиња
- Импровизирани препреки:
 - Конопци поставени како „зона за лазење“
 - Столчиња за заобиколување
 - Грета за провлекување
 - Обрачи за прескокнување
 - Кутии за топчињата

Како се игра:

- Членовите на тимовите, еден по еден, пренесуваат по едно пластично топче низ препреки до целта и ги ставаат во кутии одредени за собирање на топчињата. Кога првиот член на тимот ќе го стави топчето во кутијата, се враќа назад со трчање и кога ќе стаса до почетната позиција, го фаќа за рака следниот играч и тој ја продолжува играта. Победник во играта е тимот кој за 10 минути ќе собере повеќе топчиња.

• ЗАВРШНИЦА И ДОДЕЛУВАЊЕ НАГРАДИ (5 МИНУТИ)

- Сите добиваат пофалници за учество, а победничкиот тим дипломи.
- Се прогласува тим со најмногу победи, но се потенцира дека сите се победници.
- Учениците можат да споделат како се чувствуваа и кого најмногу ги изградува играта.
- Се прави групна фотографија на тимовите.

