



## УПАТСТВО

### ЗА РЕАЛИЗАЦИЈА НА ПРОГРАМАТА ЗА РАНО УЧЕЊЕ И РАЗВОЈ И ДОСТИГНУВАЊЕ НА СТАНДАРДИТЕ ЗА РАНО УЧЕЊЕ И РАЗВОЈ ПРЕКУ ВКЛУЧУВАЊЕ НА ТРАДИЦИОНАЛНИ ИГРИ ВО УСТАНОВИТЕ

#### 1. Вовед

Заинтересираноста и мотивираноста на децата, како јасна и изразена потреба за истражување и сознанија за светот кој ги опкружува, нивната желба за нешто поинакво и за нив нешто ново што ќе ги поврзе со светот на игрите од детството на нивните родители е со цел на прифаќање на новини, повеќе разбирање на себе си и развојот на креативното мислење и творење. Сознанијата добиени на тој начин, се трајни и применливи, бидејќи создаваат можност преку запознавање со игрите на нивните родители, кај децата да се развие отворен и креативен дух и чекор за запознавање на нешто ново поврзано со детството на нивните родители што е од интерес на секоја личност, која живее во хармонија со самата себе, својата околина. Децата подобро се запознаваат себе си и стекнуваат силно чувство на самопочит, со што чувството кон родителот е зголемено и пријатно, бидејќи децата ги практикуваат старите традиционални игри.

Традиционалните детски игри се дел на народната култура, а во нив е сочувано педагошкото искуство на многу генерации. Тие припаѓаат во категоријата на спонтани инструменти на социјализација и претставуваат еден од најуспешните модалитети на традиционалното општество.

Да се сочува традицијата и да се вткае во современите текови представува предизвик за воспитувачите и за сите вработени вклучени во воспитниот процес, за излегување од рамката која се однесува само на денешницата и да се изнајдат најдобри начини и содржини кои ќе ја развијат кај децата свеста за убавото и значењето на традицијата и сегашноста, создавајќи подобра основа за иднината.

#### 2. Цел на упатството

- да им помогне на воспитувачите да ги практикуваат традиционалните игри во поттикнување на холистичкиот развој кај децата;
- да го прошират разбирањето за тоа како традиционалните игри можат да го стимулираат развојот низ сите развојни аспекти кај предучилишните деца;

### **3. Целни групи**

- Деца од 4-6 годишна возраст;
- Воспитно – згрижувачки тим;
- Стручни работници ;
- Стручни соработници;
- Родители.

### **4. Планирање**

- Воведно едукативни игровни активности;
- Практикување на традиционални игри со примери од истите кои се составен дел на ова упатство;
- Збогатување на традиционалните игри од страна на установите за деца со други традиционални игри;
- Организирање на заеднички активности со родителите за изведување на традиционални игри во нивното семејство и во установата;

### **5. Улогата на воспитувачот /негувателот**

Согласно со целите на воспитно-згрижувачката работа, улогата на воспитувачот/негувателот во установата за деца, се состои во:

- давање на инструкции,
- обезбедување на амбиент и материјали за играта, поттикнување , моделирање, охрабрување, поддршка

### **6. Соработка со родителите**

За практикување на традиционалните игри потребна е соработка на установата за деца со родителите во поглед на запознавање на родителите со програмта.

Вклучување на родителите преку работилници за предлозите за традиционалните игри.

За успешно изведување на програмските активности се препорачува активно вклучување на родителите во дел од активностите за традиционалните игри.

### **7. Очекувани резултати**

- координација на телото и одржување на рамнотежа, развој на фина моторика и манипулативни вештини преку воспоставување на контрола на шаките и прстите;
- развој на социјални вештини, подобрена инреакција со врсници и возрасни како и зајакнување на способности за индивидуално функционирање како и функционирање во група со возрасни и врсници;
- развој на чувство за почит и прифаќање на различни култури и почит кон сопствената култура;
- развој на сопствениот идентитет, автономија и чувство на самодоверба;
- поттикнување на љубопитноста, иницијативноста, кретаивноста и истрајноста во играте;
- развој на комуникациски вештини преку слушање и разбирање на говорниот јазик, раскажување и искажување на своите идеи и мисли, збогатување на речникот, способноста за игра со зборови;
- развој на вештини за откривање на математичките концепти на броеви, мерки, и форми во контекст на практикување на традиционалните игри;
- развивање на способности и вештини за истражување и експериментирање;
- развивање на мотивација за учење на нови работи врз основа на претходни искуства;

#### **ПРЕДЛОГ НА ТРАДИЦИОНАЛНИ ИГРИ за деца од 4-6 години:**

##### **1. Игра “ЏАМИЈА”**

**Опис на играта:** Со броење децата се делат на две екипи А и Б. На земја се црта квадрат (50 см. X 50 см.). Во средината на квадратот се редат 5 плочки(камени) една врз друга. Се црта линија на оддалеченост од 2 м. од плочките. Од овде членовите од екипата А со тркалање на топката се трудат да ги турнат плочките. Од како ќе бидат турнати плочките, екипата Б ги реди плочките распрскани во квадратот, 4 на краевите и 1 на средина. Сега екипата А има за цел да ги нареди плочките како пред да ги турне. Но екипата Б тоа не го дозволува. Екипата Б стои оддалечена на растојание од 1 м. од квадратот на спротива од екипата А. Кога членови од екипата А ќе се доближат до квадратот настојуваат да ги наредат плочките една врз друга. Екипата Б настојува тоа да го спречи, па она дете кое се обидува да ги нареди плочките екипата Б го погодува со топка. Доколку детето е погодено од топката, тоа ја напушта играта, наредените плочки остануваат така и ги доредуваат останатите деца од екипата А. Децата од екипата Б се обидуваат да ги спречат од екипата А во редувањето плочки. Кога ќе успее екипата А да ги нареди плочките, извикува “ЏАМИЈААА”... и со тоа покажуваат дека тие се победници. Во спротивно, ако сите членови од екипата А се погодени и излезат од играта, победник е екипата Б. Потоа

екипите си ги заменуваат улогите. Играта се повторува додека на децата не им здодее.

Поголемите деца играат со 7 плочки.

Насловот Џамија не побудува никакво верско или национално чувство. Ова е една традиционална игра од нашиот крај, што децата знаеле да ја играат со часови надвор.

## 2. Игра „НАРЕДБА И ИЗВРШУВАЊЕ“ или „ФОТЕ“

**Опис на играта:** Со броење се одредува едно дете кое ќе мижи. Детето ќе седи со раширени дланки. Во нив децата оставаат по еден белег: цвет, каменче, ливче, дрвце итн. Кога сите деца ќе остават свој белег, детето што мижи ги отвора очите, зема еден белег па вели: „Другарчето што ми го остави овој белег да скока на една нога и да брои до пет, детето чиј белег е цветот да го прегрне девојчето“... итн. Кога ќе даде наредба на сите белези и ќе бидат извршени наредбите, наредбодател станува друго дете. Играта трае додека не им здодее на децата.

## 3. Игра „НЕКА БИЕ“

**Опис на играта :** Во средина се црта круг во кој стои топка. Децата ( 6 - 8 ) се наредени околу топката и со едната рака наведнати кон неа (како да можат секој момент да ја фатат). Топката не смее да се фати без даден знак. Децата си имаат измислено име за себе (име на цвеќе, животно, птица, држава и сл.) кои ги знае само детето кое ќе ја води играта.

Водителот на играта вели : „Нека бие, нека бие Принцеза!! Девојчето со тоа име бргу ја зема топката, додека другите бегаат, и се обидува да погоди некого. Погоденото дете излегува од играта. Ако водителот рече : „Нека бие, нека бие тој што спие“ и ако некое дете ја допре топката излегува од играта. Победник е оној што ќе остане до крај на играта.

## 4. Игра „ПРСТЕНЧЕ“

**Опис на играта :** Децата седат во полукруг со рацете во skut. Едно дете зема прстенче меѓу дланките, оди од дете до дете и имитира пуштање на прстенчето во нивните дланки велејќи „На ти го, дај ми го прстенчето“. се додека ги изреди сите деца, кои пак се трудат да видат кај кого ќе го пушти прстенчето. При тоа, без да го збележат тоа го пушта прстенчето кај некое дете кое самото ќе го избере. Потоа прашува едно дете да погоди каде е прстенчето. Ако погоди, тоа дете го пушта прстенчето, а ако не тогаш тоа го прави детето во чии дланки беше прстенчето. Играта трае додека постои интерес кај децата.

## 5. Игра „ГРНИЊА“

**Опис на играта:** Децата (од 5-6 години) се делат на две групи. Едната група што клекнува се грниња и децата се наредуваат во круг на 1-3 чекори растојание, а другата група се грнчари. Тие застануваат до грнињата и ги ставаат рацете на грнето за да не падне. Едно дете купувач, кое нема грне оди кај друго дете што има грне се ракува со него и го прашува: „Чичко го продаваш ли грнето?“ А другото дете одговара: „Го

продавам, ама тебе не ти го давам.“ Потоа двете деца истрчуваат на спротивните страни околу кругот. Детето кое прво ќе стигне до грнето станува грнчар, а другото кое останало без грне е купувач и оди кај друг грнчар да купува на ист начин. Правилата во играта се, ниту купувачот ниту грнчарот не смеат да поминат низ кругот, туку само околу него. Играта се повторува се додека не им се здосади на децата.

#### 6. Игра „ЦРВЕНА БЕЛА КРАЛИЦА,,

**Опис на играта:** Во оваа игра може да учествуваат повеќе деца. Може да се игра на отворено но и во затворен простор. Во играта има еден водич кој стои во место а сите други дечиња се движат. На изговорените зборови од страна на водичот: ЦРВЕНА БЕЛА КРАЛИЦА 1,2,3 КОЈ СЕ НАЈУБАВО НАМЕСТИ, дечињата завземаат одреден став-положба на телото. Водичот избира кое дете има најубава и најинтересна положба на телото. Избраното дете станува водач.

#### 7. Игра „КРИВОЛИЦА,,

**Опис на играта:** Играта се игра на отворен простор. Со креда се исцртуваат три правоаголни полиња вертикално споени. За играта е потребна една рамна плочка (парче керамида). Детето ја фрла плочката во првото поле. Детето на една нога скока во првото поле и ја турка плочката со ногата во второто поле, па во третото поле и детето туркајќи ја плочката се враќа повторно назад. Дололку плочката не излезе од нацртаното поле или не застане на линијата на полето играчот е победник и продолжува да игра додека не згреши.

Ова игра ја играле девојчиња. Играта е индивидуална со броење се определува кој ќе игра прв и првиот играч игра се додека не згреши. Потоа со броење игра друго дете. Во играта учествуваат неопределен број на деца.

#### 8. Игра „ЧУЧУЉ ПИЕ ВОДА,,

**Опис на играта:** Играта се игра на отворен простор. Со креда се исцртува круг во пречник 1-2 метри. На средината на кругот се става празна (лимена) кутија. Во играта учествуваат група деца. Со броење се определува кој ќе биде ЧУВАР. Останатите деца се одалечуваат околу 5-6 метра од кругот. За играта потребно е децата да имаат повеќе топки кои ќе ги фрлаат во кругот со цел да ја соборат или поместат кутијата.

Откако ќе се погоди кутијата децата бегаат, а чуварот ги брка. Ако чуварот фати едно дете, пред да биде наместена кутијата во центарот на кругот (децата што бегаат треба да ја вратат кутијата исправена во центарот на кругот) тоа дете ќе биде чувар. Доколку не успее да фати ниту едно дете, а децата ја исправат кутијата во центарот на кругот предходниот чувар пак останува чувар а сите деца му довикуваат „Чучуљ пие вода,, ,, Чучуљ пие вода,, и играта продолжува.

#### 9. Игра „ЦАРЕ- ГОВЕДАРЕ ,,

**Опис на играта:** Играта се игра на отворен или затворен простор. Играта група деца со неодреден број. Со броење се избира кој ќе биде Цар.

Царот седнува а сите други деца го поздравуваат:

- Добар ден „ Царе- Говедаре „ со кусо магаре.

- Кај сте биле вие деца досега? - прашува царот.

Сите деца се договарат и одговараат:

Пример : Бевме на нива-

-А што работевте таму?- прашува царот.

Децата пак се договараат и со пантонима објаснуваат пр. (копале, сееле, жнееле и сл...) Тогаш царот треба да погоди што работеле. Одкога ќе погоди сите деца бегаат а царо ги брка. Детето што ќе биде фатено од царот станува цар.

Играта се повторува додека децата имат интерес за неа.

#### 10. Игра „СЛЕПА БАБА“

**Опис на играта:** На едно дете ( од 5-6 години) му се врзуваат очите со шамија, а другите околу него. По слух, допир и др. треба да фати некое од нив и да погоди кое е. Ако погоди, тогаш на тоа дете му се врзуваат очите, а ако не, му остануваат врзани се додека не фати друго дете.

#### 11.Игра „ЛЕТА – ЛЕТА“

**Опис на играта:** Едно дете е водител, останатите се собираат во група. Водителот вели „Лета – лета врапче“! И тогаш сите деца треба да ги кренат рачињата.

Водителот наведува по ред неколку птици или сообраќајни средства што летаат и тоа го прави брзо, а потоа ќе спомне име на животно или предмет кој не лета, на пример „лета-лета куче“.

Ако се случи некое дете да ги крене рачињата на нешто што не лета – тоа дете излегува од играта.

Играта се повторува сè до последното дете кое, ако има интерес да продолжи играта, ќе биде восител во следниот круг.

#### 12.Игра „КУЦ КАМЕН“ или „ПЛОЧКА“

**Опис на играта:** Се цртаат четири квадрати еден над друг, а петтиот на десната страна од последниот квадрат.

Децата наредени едно зад друго носат една плочка, најчесто ќерамичка.

Се фрла плочката во првиот квадрат, потоа се скока на една нога, се наведнува, ја зема плочката и се враќа назад. Сè до петтиот квадрат се повторува фрлањето и земањето на плочката.

Таа не смее да падне на линија меѓу квадратите; Или детето не смее да згазне на линијата. Доколку тоа се случи, детето излегува од играта.

Победник е она дете кое ќе ги помине сите квадрати без грешка.

#### 13.Игра: „ВЛЕЧЕЊЕ СО ЈАЖЕ“

**Опис на играта:** Се делат децата (од 4-6 години) на две групи со ист број. Се фаќаат од двете страни на јажето кое е поставено на земи, а на неговата средина е нацртана хоризонтална линија.

Играта почнува на знак кој го дава едно дете кое ја држи средината. Децата се трудат да го повлечат јажето кон себе со цел другите да ја преминат или да ја нагазат нацртаната линија.

Победник е онаа група која најмногу се оддалечила од линијата или ја повлекла другата група на својата страна од линијата.

#### 14. Игра „ЈАЖЕ – ЦРВЕНО, БЕЛО, СИНО...“

**Опис на играта:** Две деца ( од 5 до 7 години) држат јаже на двата краја и го вртат јажето. Останатите деца едно по едно скокаат по ред. Она дете кое ќе згреша, заменува едно од децата што вртат, замената е наизменична, еднаш едното - еднаш другото. За грешка се смета ако се згазне јажето. Ако играат повеќе деца, тогаш тие што згрешиле излегуваат од игра. Играта трае сè до грешката на последното дете.

#### 15. Игра „ДЕН – НОЌ“ (4 – 6 ГОДИНИ)

**Опис на играта:** Едно дете стои пред групата другарчиња. Тие се исправени и чекаат наредба.

Детето водител ако каже „ДЕН“, сите деца треба да се во исправена положба. Ако каже „НОЌ“, сите треба да клекнат. На почетокот, водителот кажува побавно, но може и да рече „ден, ден, ден, ден, ноќ, ноќ, ноќ, ден, ноќ...“. Ако некое дете згреша и на „ден“ остане клекнато или на „ноќ“ се исправи, излегува од играта.

Како што одминува времето, се зголемува и темпото, со цел побрзо да се заврши играта.

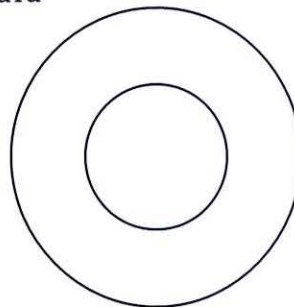
Детето кое победило е водител во следниот круг на играта.

#### 16. Игра „ЏАМЛИИ“

**Опис на играта:** Средства: џамлии  
одбележан круг на земјата со дупче на средината

Учесници: најмалку 3

најмногу 5 во еден круг



Подготовка:

Играчите се договараат каде ќе играат, го подготвуваат местото и се договараат за редоследот кој е прв, втор, трет.

Тек на играта: Првиот играч со свиен палец на раката игра со џамлијата кон др. џамлии и кога ќе ја погоди ја зема џамлијата за себе.

Нај успешен играч е оној кој ќе го погоди одбележаното ископано дупче - колку повеќе џамлии во кругчето толку и успех во играта и колку повеќе ги удараш џамлиите, толку повеќе добиваш и се така додека децата имаат трпение, а и џамлии.

#### 17. Игра "ДАМА"

**Опис на играта:** Потребна е креда и мало камче (или плочка). Шемата се црта пократка или подолга, во зависност од возраста на децата. Обично е од 1 до 10 (или 1-5 за помали деца). Може со бројалка да се одреди редоследот на играчите. Првиот треба да го фрли каменот на полето со број 1, по што треба да скокаат на една нога и стапнува во секое поле, а таму каде што се две - со двете нозе. Во последното поле се завртува и тргнува назад, а на враќање се запира во полето во кое е камчето и додека е на "куцо нога" треба да се наведна и да го земе. Потоа се враќа до почетокот и продолжува со број 2. Ако згреша (ја стапне линија или стапне со две нозе таму каде што треба да е на една) - започнува следниот играч.

#### 18. Игра „КРАЛУ – ПОРТАЛКО“

**Опис на играта:** За да биде позабавно убаво е да учествуваат најмалку 6-7 деца. Двајца застануваат еден против друг, се фаќаат за рацете и ги креваат како да прават "портата" еден со друг. Останатите деца минуваат едно по друго во "портата" додека се пее песничката: "Кралу-Порталко, отвори ги портите додека да помине кралската војска. Отворете, затворете, само еден оставете. Лажичка, сад, грнче, капаче". Додека се кажува "лажичка, сад, грнче, капаче", рацете се креваат и собираат, еден од играчите (војската). Кој ќе падне во "стапицата" треба да избере кон кој тим сака да помине. Ова се повторува додека не се распределат сите деца. Потоа се фаќаат двата тима еден зад друг и почнуваат да се повлекуваат. Победник е оној тим кој ќе успее да го повлече другиот преку нацртаната граница.

#### 19. Игра „ЗАМРЗНУВАЛКА“

**Опис на играта:** Игра е како брканица, но разликата е во тоа што детето што брка оној кого ќе го допре "замрзнува" и останува во место. Тој може да ја продолжи играта само ако некој од другите учесници помине покрај него и исто го допре. Така го "одмрзнува" и тој повторно може да трча. Целта е детето што брка да успее да ги "замрзне" сите. Потоа се избира друго дете, кое брка.

#### 20. Игра „ЧУК ЧУК СТОЈАНЧЕ“

**Опис на играта:** Две деца седнуваат едно спроти друго. Едното дете ги склопува рацете со испружени и раширени прсти.

Ги соединува, палец со палец, показалец со показалец. Друго дете почнува да чука прво на малото прсте од другарчето:

Првото: Чук, чук, Стојанче

Второто: Што бараш?

Првото: Оганче

Второто: Качи се погоре



Така велат и чукаат до показалците. Потоа второто дете вели: Влези сам земи си.

Првото: Се плашиш од кучето?

Второто: Не плаши се врзано е

Првото: Влегува со рачето во отворот од двете раце, што го прават показалците и палците.

Второто : Го затвора отворот, ја зграпчува раката и вика : ав, ав, ав.

Играта продолжува со сменети улоги. Истовремено играта може да ја играат повеќе групи.

#### 21. Игра „ТИКВАТА МИ РОДИЛА“

**Опис на играта:**Играта може да се игра со целата група. На секое дете му се кажува кое тикве по ред ќе биде: прво, петто,седмо зависно од бројот на децата. Детето ( тиква) ја започнува играта и вели: Тиквата ми родила, тиквата ми родила 15 тиквички .Од нив нека гори, од нив нека гори првото. Зошто да гори првото? ( се јавува детето што е определено да биде првото), нека гори седмото. Зошто да гори седмото? ( се јавува детето што е определено со тој број) нека гори тиквата.....

Вака се игра се додека не погреша едно од децата, односно изгори. Детето тиква продолжува. Децата играат се додека остане само тиквата.

#### 22. Игра „МИЖАНА“

**Опис на играта:**Играта ја играат повеќе деца и се одредува отворен простор каде што можат да се сокријат. Со бројалка се одредува детето што ќе мижи. Детето мижи и брои до десет за да имаат време останатите деца да се сокријат. Откако ќе изброи до десет детето почнува да ги бара сокриените деца. Кое дете прво ќе го види го поплукува на местото каде што мижело и тоа дете излегува од игра. Играта продолжува се додека не ги најде сите деца. Последното дете е победник во играта, а детето кое шпрво е видно останува да брои и да мижи и да ги бара скриените деца. Играта продолжува се додека има интерес.

#### 23. Игра „ВАРА“

**Опис на играта:**На под се цртаат квадрати со броеви од 1 до 8. Со помош на камче кое се става на бројот 1, на една нога со скокање го носат камчето до бројот 8 и се враќаат назад. Потоа истата постапка се повторува со квадратот број два и така се додека не стигнат до квадратот со број 8 и назад.

#### 24. Игра “ЛАСТИК“

**Опис на играта:** Две деца држат ластик со двете раце, додека другите две деца го прескокнуваат со нозете ластикот по одредени правила. Лицата кои го држат ластикот ги менуваат рацете на пример: две раце фатени за ластикот-десетки; една рака-петки; четири прсти фатени за ластикот-четврки; тојки; двојки и единици. Доколку играчот промаши значи дека „паднал,“ и се менуваат со тие што го држат ластикот .

#### 25. Игра „МЕЧКАТА И ПЧЕЛКИТЕ“

**Опис на играта:** Децата „пчелки“ се фаќаат за раце и прават круг. Во средина е дете „матица“. Од надвор доаѓа дете „мечка“ движејќи се како мечка околу кругот. „Матицата“ прашува: „Кој оди околу мојата куќа?“, а мечката одговара: „Јас кумо, јас“ на што „матицата“ вели: „Немој да ми украдеш некоја пчелка“, а мечката одговара: „Не сакам една туку сите“. Во тој момент „пчелките“ со силно зуење ја „напаѓаат мечката“ и ја голицќаат, а мечката бега. Играта се повторува неколку пати со замена на улогата на „мечка“ и „матица“.

#### 26. Игра - „ЕДЕН ЧАС ЧУВАРОТ ГО НЕМА“

**Опис на играта:** Децата се седнати во круг, едно дете е „чувар“, а едно дете е „часовник“. „Часовникот“ му шепнува на „чуварот“ еден број од 1 до 10. Ако на пример му го шепне бројот 5, сите деца застануваат околу „чуварот“ и го држат показалецот на неговата глава, а тој вели „Еден час чуварот го нема, два часа чуварот го нема, три часа чуварот го нема, четири часа чуварот го нема, пет часа чуварот го има!“ сите деца бегаат, „чуварот“ го брка, тоа дете што ќе го фати станува нов „чувар“.

#### 27. Игра „ДОБАР ДЕН, ДРУГАРЧЕ“

**Опис на играта:** Децата се делат на две групи. Секоја група му ги врзува очите на еден свој играч. Тоа го прават така што да не знаат едното за другото. Еден од играчите од секоја група ги носи заврзаните деца, а тие се поздравувајќи си „Добар ден, другарче“, победува оној играч кој погодил по гласот кој го поздравил. За усложнување на задачата во играта, играчите со заврзани очи само се ракуваат. Победник е оној играч кој прв погодил чија рака стегнал.

#### 28. Игра „ЖЕШКО-СТУДЕНО“

**Опис на играта:** Децата (од 4-6 години) седат на определен простор, зависно од тоа каде се одвива играта. Едно дете излегува надвор, а другите за тоа време го скриваат предметот кој е избран по договор. Кога детето влегува, децата викаат „студено“. Кога се приближува кон местото каде што е скриен предметот викаат „жешко“, а кога се оддалечуваат викаат „студено“. Тоа трае се додека не се најде скриениот предмет.

Играта може да се игра и на тој начин што место да се вика „жешко-студено“, се плеска со дланките. Кога детето се приближува кон скриениот предмет, плескањето е посилено. Штом ќе го пронајде предметот детето си седнува на своето место, а надвор излегува друго дете. Успех е предметот да се најде што побрзо.

#### 29. Игра „ЛЕТА, ЛЕТА“

**Опис на играта:** Децата (од 4-6 години) се собираат во група. Едното од нив ќе рече „лета, лета врапче!“ И тогаш сите деца ќе ги кренат рацете. Детето така наведува повеќе птици или сообраќајни средства што летаат. Но, тоа може да рече и вака, на пр., „Лета, лета коњ!“ Ако се случи некој да ги крене рацете горе, тогаш или се исклучува од играта или пак ќе се откупи со некоја песна, игра или ќе изведе нешто. Може да се заврши и со исклучување, се до последниот.

### 30. Игра „ПИЈ, ПОТЕ, ВОДА“

**Опис на играта:** Се игра на земја или во песок. Секое дете си прави едно купче од земја или песок. на врвот на тоа купче со прстот прави мала дупка. Тоа го прави секое дете на своето купче. Потоа се стрчнуваат до блиската чешма и ги полнат устите со вода. Трчајќи секое дете се враќа до своето купче и во дупката ја истура водата од устата. Откако ќе се впије водата, во песокот или земјата, се формира ало поте. Тоа се вади внимателно за да не се растури. Потоа пак се повторува истиот процес. Победник е детето што ќе направи повеќе и поубави потиња.

