



KULTURNI ŠPORTNI DAN

101089488-ERASMUS-SPORT-2022-SSCP

PRIROČNIK TRADICIONALNIH EVROPSKIH IGER /ŠPORTOV ZA OTROKE



Co-funded by
the European Union

FINANCIRANO S STRANI EVROPSKE UNIJE. IZRAŽENA STALIŠČA IN MNENJA SO ZGOLJ STALIŠČA IN MNENJA AVTORJA(-EV) IN NI NUJNO, DA ODRAŽAJO STALIŠČA IN MNENJA EVROPSKE UNIJE ALI EVROPSKE IZVAJALSKE AGENCIJE ZA IZOBRAŽEVANJE IN KULTURO (EACEA). ZANJE NE MORETA BITI ODGOVORNA NITI EVROPSKA UNIJA NITI EACEA.

VSEBINA

O PROJEKTU

NAŠA EKIPA

PRIROČNIK TRADICIONALNIH EVROPSKIH
IGER/ŠPORTOV: VPOGLED V EVROPSKO
ŠPORTNO ZAPUŠČINO

ZA SVETLEJŠO IN BOLJ ZDRAVO
PRIHODNOST: INOVATIVNOST IN
NUJNOST PRIROČNIKA

TRADICIONALNE IGRE/ŠPORTI PO
DRŽAVAH

O projektu

Glavni cilj projekta je povečati udeležbo osnovnošolskih otrok pri telesnih dejavnostih. To želimo doseči tako, da jim s pomočjo priročnika predstavimo tradicionalne evropske športe in igre ter tako vzpodbudimo navdušenje nad športom. Poleg tega bo projekt služil kot platforma za promocijo evropskih vrednot in kulturne dediščine ter omogočal izmenjavo dragocenega znanja med sodelujočimi narodi.

Projekt spodbuja socialno vključenost in enake možnosti v športu, da bi se s tem povečala raven telesne dejavnosti osnovnošolskih otrok (od 6 do 13 let).

Ta projekt izhaja iz celovite analize potreb, ki je bila izvedena posebej za otroke v osnovnošolskem izobraževanju (od 6 do 13 let). Temelji na sodelovanju vseh projektnih partnerjev, ki se opirajo na svoje strokovno znanje, predhodne izkušnje in obsežne raziskave na področju športa, zdravja in zdravstvenih priporočil za majhne otroke. Glavni cilj pobude je obravnavati pereče vprašanje nezadostne telesne dejavnosti otrok v osnovnošolskem izobraževanju. Da bi to preprečili, bomo razvili prilagojen program, osredotočen na tradicionalne športe, ki bo strateško zasnovan tako, da bo vzbudil navdušenje nad telesnimi dejavnostmi.

NAŠA EKIPA

TP



Priročnik tradicionalnih evropskih iger/športov: vpogled v evropsko športno zapuščino

Čeprav je projekt kot celota nosilec promocije športa, je v njegovem središču prav ta obsežen priročnik. Kot izbrana zbirka ustvarja živo sliko tradicionalnih evropskih iger in športov, ki so skrbno zbrani iz vseh partnerskih držav. Priročnik je namenjen učiteljem, vodjem usposabljanj, prostovoljcem, mladinskim delavcem in staršem ter predstavlja most med evropsko športno preteklostjo in današnjimi otroki, našo prihodnostjo.

Zakaj je ta priročnik nepogrešljiv? Na osnovni ravni gre za zbirko informacij, v kateri je opisanih pet tradicionalnih iger iz vsake partnerske države, skupaj z navodili, zgodovinskim kontekstom in kulturnim pomenom. Pravo bistvo priročnika leži v inovativnem pristopu, ki ni le zgodovinski zapis, temveč želi med otroki ponovno vzbuditi strast do telesne dejavnosti. Ta priročnik ne opisuje le iger, ampak uporablja skupno strokovno znanje športnih strokovnjakov, zainteresiranih strani in bogate izkušnje vseh projektnih partnerjev. Prav tako ponuja načrt, kako te dejavnosti vključiti v današnjo izobraževalno in rekreacijsko okolje.

Raziskava o odnosu otrok do telesne dejavnosti in športa ter udeležbi otrok v različnih športnih dejavnostih

Namen raziskave je bil zagotoviti celovito razumevanje stališč, izzivov, ravni dejavnosti in rešitev, povezanih z udeležbo osnovnošolskih otrok v športu v partnerskih državah. Rezultati so pokazali več pozitivnih vidikov, ki so v skladu s priporočili SZO, vendar so izpostavili tudi pomembne ovire, ki preprečujejo sodelovanje. Le 39 % otrok je bilo aktivnih več kot trikrat na teden, 13 % pa jih je bilo redko ali nikoli aktivnih. Poleg tega so ugotovitve pokazale, da je bilo 41 % otrok nizko ali zelo nizko telesno dejavnih, kar pomeni, da je treba nujno povečati njihovo udeležbo pri rednih tedenskih športnih dejavnostih. Raziskava je pokazala, da 40 % otrok ni bilo članov športnih klubov, kar poudarja ključno vlogo lokalnih športnih klubov pri spodbujanju športnega udejstvovanja otrok.

Za premagovanje ovir, kot so neustrezni objekti in omejen dostop do brezplačnih športnih programov in prireditev, sta potrebna sodelovanje skupnosti in lokalnih organizacij, šol ter mladinskih centrov. V ta namen so bila priporočila oblikovana tako, da spodbujajo sodelovanje nacionalnih in lokalnih zainteresiranih deležnikov pri izboljšanju udeležbe osnovnošolskih otrok pri športnem udejstvovanju.

Za svetlejšo in bolj zdravo prihodnost: inovativnost in nujnost priročnika

V svetu športa inovacije ne pomenijo le izumljanja novih iger, temveč tudi ponovno uvajanje in uporabo starih iger, in sicer na načine, ki so zanimivi za sedanjo generacijo. Ta priročnik je zgled takšnega pristopa. S tem, ko v ospredje postavlja tradicionalne igre, otroke spodbuja ne le h gibanju in igranju, temveč tudi k razumevanju in cenjenju kulturne dediščine, katere del so tudi predstavljene igre.

Poleg tega je priročnik s svojim poudarkom na vključevanju pomemben za tiste otroke, ki so se iz različnih razlogov znašli na obrobju, pa naj si gre za otroke s posebnimi potrebami ali otroke migrante. Skozi prizmo športa se ponovno seznanijo s svetom vključevanja, tovarištva in vzajemnega spoštovanja.

Sodelovanje je temelj projekta "Kulturni športni dnevi". Naše vezi s športnimi organizacijami, fitnes skupnostmi in različnimi športnimi klubi so okrepile našo zavezanost k zagotavljanju, da igre in športi, opisani v tem priročniku, niso le besede na papirju, temveč se aktivno izvajajo, uživajo in slavijo.

Ko boste prebirali strani tega priročnika, ne boste brali le o igrah, temveč boste vstopili v gibanje, ki se zavzema za zdravje, dediščino in enotnost.

TRADICIONALNE IGRE/ŠPORTI PO DRŽAVAH





SLOVENIJA

01 Gnilo jajce

Opis

Najprej se vsi igralci razen enega posedejo v velik krog. Ta igralec začne hoditi okoli kroga z zmečkanim kosom papirja (ali robčkom) v roki. Papir predstavlja gnilo jajce. Nato to "gnilo jajce" skrivaj spravi za hrbet enega od svojih soigralcev. Če ta igralec tega ne ugotovi, preden ga prvi igralec ponovno preide, postane "gnilo jajce", kar pomeni, da mora sedeti na sredini kroga. Kaj pa če pravočasno najde papir/robček? Potem mora čim hitreje vstati in ujeti igralca, ki mu je za hrbet postavil "gnilo jajce". Če mu to uspe, je igralec, ki je bil ujet, naslednje gnilo jajce, če ne, mora tisti, ki ga je lovil, ponovno nositi "jajce".

Cilj igre je naučiti otroke koncentracije, pozornosti in hitrosti.

Število udeležencev in pravila igre

Vsaj šest igralcev.

Edino pravilo je, da igralci, ki sedijo v krogu, ne smejo obrniti glave, ko tisti, ki nosi "gnilo jajce", hodi okoli kroga. Otroci morajo dati roke za hrbet, da bi ugotovili, ali ga je tisti, ki prenaša "gnilo jajce", položil za njihov hrbet.

01 Gnilo jajce

Potrebna oprema

Robček, košček papirja, majhna žogica.

Igra se lahko odvija v telovadnici ali na prostem (igrišče, trava).

Izvor igre

Gre za ljudsko igro, ki se je prenašala iz roda v rod.

Večinoma so jo igrali (igrajo) med odmori ali pri pouku športa (mlajši otroci).

By NIJZ (downloaded on the 8th of November)



CLICK HERE

02 Barvice

Opis

Določimo vloge: kupec (stranka), prodajalec, barvice. Barvice se odločijo, kakšne barve bodo. Opredelimo območje, po katerem lahko teče barvica. V trgovino pride kupec in vpraša: "Pozdravljeni, imate barvice?" Prodajalec mu odgovori: "Dober dan. Katero barvo želite? Kupec: "Rad bi _____!" Če izbere barvo, ki jo predstavlja eden od otrok, se ta poskuša izmakniti iz trgovine. Kupec lovi barvico. Če se barvici uspe vrniti v trgovino, preden jo ujame kupec, postane barvica prodajalec, kupec pa postane barvica. Če pa kupec ujame barvico, se le-ta vrne v trgovino. Cilj igre je, da otroci vadijo svojo spretnost.

Potrebna oprema

Ustrezni čevlji (tekaški čevlji, superge), kreda, s katero igralci določijo, kje se lahko premikajo/tečejo.

Igra se lahko igra v telovadnici ali zunaj (igrišče).

02 Barvice

Izvor igre

Gre za ljudsko igro, ki se je prenašala iz roda v rod. Igra se v prostem času ali kot motivacijska igra pri pouku športa.

Število udeležencev in pravila igre

Vsaj deset igralcev.
Pravilo igre je, da igralci ne smejo prestopiti črt, ki predstavljajo trgovino.

By POD ČAROBNIM DEŽNIKOM (downloaded on the 8th of November)



[CLICK HERE](#)

03 Samokolnica

Opis

Igralci so razdeljeni v pare. Prvi otrok se uleže na trebuh, položi dlani na tla, se dvigne in iztegne noge. Njegov soigralec ga zgrabi za noge. Samokolnice tekmujejo med seboj, katera je hitrejša, ali pa se lovijo.

Cilj igre je razviti moč, ravnotežje/koordinacijo in hitre reakcije.

Število udeležencev in pravila igre

Vsaj štirje igralci.

Otroci morajo vedno ostati na svojih položajih - tisti, ki ima vlogo samokolnice, ne sme spustiti nog na tla.

03 Samokolnica

Potrebna oprema

Primerna obutev (tekaški copati, superge) in oblačila.

Igra se lahko igra v telovadnici ali na travi.

Izvor igre

Ljudska igra (ustno izročilo).

By POD ČAROBNIM DEŽNIKOM downloaded on the 8th of November)



[CLICK HERE](#)

04 Med dvema ognjema

Opis

Igralci so razdeljeni v dve skupini (vsako skupino sestavlja najmanj šest otrok). Igrajo na igrišču, ki je razdeljeno na dve enaki polovici. Vsaka skupina določi rezervnega igralca, ki stoji ob robu igrišča in podaja žogo svoji ekipi na nasprotni strani, hkrati pa poskuša zadeti igralce nasprotne ekipe. Namen igre je z žogo zadeti nasprotnika. Če ujamejo žogo, niso izključeni, če pa se žoga odbije od tal, ko jih zadane, to pomeni, da so zadeti in morajo zapustiti igrišče ter pomagati "rezervi" na robu igrišča. Ko so vsi igralci ene skupine zadeti, se v igro vključi rezerva, ki se sama bori za preživetje. Rezervni igralec ima tri življenja, kar pomeni, da mora biti trikrat zadet, da izgubi igro. Zmaga ekipa, ki prva zadane vse igralce in rezervnega igralca nasprotne skupine.

Igra spodbuja sodelovanje med člani ekipe, kar jih lahko pripelje do skupnega cilja - zmage. Spodbuja tudi športne vrednote, kot je poštena igra.

Igra razvija motorične sposobnosti otrok.



04 Med dvema ognjema

Število udeležencev in pravila igre

Najmanj dvanajst igralcev.

Otroci morajo ob zadetku zapustiti igrišče in med igro ne smejo prestopiti črte svojega igrišča.

Izvor igre

Med dvema ognjema je ljudska igra. Igra se pri pouku športa, na športnih dnevih ali v prostem času. Dandanes potekajo tudi uradna tekmovanja, na katerih se ekipe potegujejo za zmago.

Potrebna oprema

Žoga (ne pretežka), ustrezna obutev (tekaški copati, superge) in oblačila.

Igra se lahko igra v telovadnici ali zunaj (igrišče).

PRIMARY SCHOOL KORENA (school's archive)



05 Je kaj trden most

Opis

Izberemo dva igralca, ki predstavljata most. Držita se za roke in stopita dovolj narazen, da lahko vojska drugih otrok koraka pod mostom. Otroka, ki predstavljata most, se dogovorita, kaj naj bo eden in kaj drugi, na primer, prvi je jabolko, drugi pa hruška. Vojska se ustavi pred mostom in vpraša: "Ali je kaj trden most?" Most odgovori: "Kakor kamen kost!" Vojska vpraša: "Iz česa ste ga zidali?" Most: "Iz bele repe rezane." Vojska: "Lahko gre naša vojska skozi?" "Če nam zadnjega pustite!" odgovarja most. Vojska: "Če ga le ulovite!" Igralca, ki tvorita most, dvigneta roki, ostali pa korakajo pod mostom. Igralca poskušata ujeti zadnjega v vrsti. Če jima to uspe, ga tiho vprašata: Kaj imaš raje - jabolko ali hruško? Ujeti igralec se odloči za eno stvar in se postavi za igralca, ki predstavlja izbrani sadež.

Ko so vsi otroci ujeti, se tista dva, ki sta bila most, držita za roke, ostali pa držijo drug drugega za pas. Vsaka skupina vleče na svojo stran. Zmaga tista stran, ki svoje nasprotnike pritegne k sebi.

Igra spodbuja sodelovanje med igralci, otroci pa razvijajo svojo moč.

05 Je kaj trden most

Število udeležencev

Vsaj osem igralcev.

Izvor igre

Ljudska igra, ki se je po ustnem izročilu ohranila preko številnih generacij.

Potrebna oprema

Primerna obutev (tekaški copati, superge) in oblačila.

Igra se lahko igra v telovadnici ali na prostem (igrišče, trava).

By NIJZ (downloaded on the 8th of November)



CLICK HERE

06 Preskakovanje vrvi

Opis

Za preskakovanje vrvi potrebujemo štiri ali več igralcev, daljšo vrv in ravno igralno površino.

Otroci najprej štejejo in določijo dva igralca, ki bosta vsak na svojem koncu držala vrv in jo vrtela. Drugi igralci se postavijo med njiju in skačejo čez vrv. Paziti morajo, da skočijo pravočasno in se ne zapletejo v vrv. Zmaga igralec, ki skače najdlje brez zapletov.

Ko otroci igro že nekoliko poznajo, jo lahko na različne načine naredijo še bolj zanimivo in zahtevno. Igralec, ki vrti vrv, lahko tu in tam spremeni smer vrtenja, poveča hitrost vrtenja, določi, da morajo otroci skakati z obema nogama itd.

Potrebna oprema

Daljša vrv



06 Preskakovanje vrvi

Število udeležencev in pravila igre

Za igro preskakovanje vrvi potrebujemo najmanj štiri igralce, daljšo vrv in ravno igralno površino.

Pravila so, da otroci najprej štejejo in določijo dva igralca, ki vsak na svojem koncu držita vrv in jo vrtita. Drugi igralci se postavijo med njiju in skačejo čez vrv. Zmaga igralec, ki skače najdlje brez zapletov.

Izvor igre

To je tradicionalna igra, ki je stara že več stoletij. Je ena izmed mnogih iger, ki se lahko igrajo na prostem in ne zahtevajo posebne opreme ali igrač.



[CLICK HERE](#)

07 Pepček

Opis

Pepček je stara otroška igra, ki številnim ljudem vzbudi prijetne spomine. Navodila zanjo so zelo preprosta in nedvomno bodo v njej uživali tudi vaši otroci. Igra je primerna predvsem za otroke od 4. leta starosti naprej, zanjo pa potrebujete vsaj tri igralce.

"Pepčka" lahko igrajo trije ali več igralcev. Za igro potrebujemo mehko žogo in večjo igralno površino. Najprej naj se otroci odločijo, kdo od njih bo prevzel vlogo "pepčka". Če je igralcev veliko, stojijo v krogu, če pa so samo trije, igralca, ki nista bila izbrana za "pepčka", stojita vsak na svoji strani igrišča, obrnjena drug proti drugemu. "Pepček" stoji na sredini. Igralci si začnejo podajati žogo, "pepček" pa jo poskuša ujeti. Ko mu to uspe, se zamenja z otrokom, ki je vrgel žogo.

Potrebna oprema

Žoga



07 Pepček

Število udeležencev in pravila igre

Za igro so potrebni najmanj trije igralci, mehka žoga in večja igralna površina.

Pravila so preprosta; otroci se odločijo, kdo bo prevzel vlogo "pepčka". Ostali stojijo v krogu, obrnjeni eden proti drugemu, "pepček" pa v sredini. Začnejo si podajati žogo, igralec v sredini pa jo poskuša ujeti. Ko jo ujame, ga v sredini v vlogi "pepčka" zamenja tisti, ki je vrget žogo.

Izvor igre

Tradicionalna igra, ki se je prenašala iz roda v rod.



CLICK HERE

08 Dan in noč

Opis

Igro dan in noč lahko igrajo najmanj trije igralci. Igralci določijo vodjo in sledijo njegovim navodilom.

Vodja igre igralcem ukazuje z besedama DAN in NOČ. Ko izreče besedo DAN, morajo igralci stati, ko pa izreče besedo NOČ, se morajo usesti na stol ali pa počepniti.

Cilj je slediti navodilom. Ko igralec zgreši pravilno potezo, je izločen. Zmagovalec je zadnji igralec v igri.

Število udeležencev in pravila igre

Igra dan in noč se lahko igra z minimalno tremi igralci.

Po pravilih se določi vodja igre, ki vodi igro. Zmaga tisti igralec, ki ostane zadnji v igri.

08 Dan in noč

Potrebna oprema

Po potrebi se lahko uporabijo stoli.

Izvor igre

Tradicionalna oziroma ljudska igra.



[CLICK HERE](#)

09 Slepe miši

Opis

Igra slepe miši je za mnoge ljudi v Sloveniji zelo nostalgичna. Sodi med najpreprostejše otroške igre, vendar zagotavljamo, da bodo otroci z njo preživeli čudovito popoldne. Ker gre večinoma za tek, bodo veliko naredili tudi za svoje gibalne sposobnosti. Igra je posebej primerna za otroke od 4. leta starosti naprej, igrajo pa jo lahko trije igralci ali več . Otroci najprej uporabijo igro štetja ali pa določijo tistega, ki bo "slepa miška" in mu okoli oči zavežejo šal ali robec.

Takrat se igra začne: igralci morajo "slepo miško" nekajkrat obrniti okoli svoje osi, nato pa pobegniti. Naloga "slepe miši" je, da poskuša ujeti svoje soigralce. Lahko ga pokličejo ali nežno potrepljajo po ramenih itd.

Igre je konec, ko "slepa miška" ujame enega od soigralcev. Ujeti igralec prevzame vlogo "slepe miši", se nekajkrat zavrti v krogu in začne loviti soigralce.

Potrebna oprema

Robec/šal



09 Slepe miši

Število udeležencev in pravila igre

Za igro potrebujemo vsaj tri igralce, robec oziroma šal ter večjo igralno površino.

Edino pravilo je, da mora igralec, ki je "slepa miš", ujeti drugega igralca. Ko nekoga ujame, ta postane "slepa miš".

Izvor igre

Zgodovina otroške igre "slepe miši" sega v daljno preteklost. Ta igra je med otroki priljubljena že od nekdaj in se je ohranila skozi generacije. Prvotni izvor "slepih miši" ni povsem znan, vendar naj bi izhajal iz otroških preganjalnih iger, ki so jih igrali že v starodavnih civilizacijah.



[CLICK HERE](#)

10 Metanje zvezd

Opis

Metanje zvezd lahko igrajo štirje ali več igralcev, potrebujemo le večjo igralno površino.

Najprej naj otroci štejejo in določijo igralca, ki bo "metal zvezde". Ta igralec nato določi "zvezdo", enega od soigralcev, ga prime za roke in ga začne vrteti v krogu. Tik preden ga izpusti, naj zakliče: "Spremeni se v žival!" Namesto živali lahko otroke spremeni v drevesa, hiše, ladje itd.

Nato se vsi postavijo v položaj, ki ga je določil, in ko igralec "vrže zvezdo", ostanejo v tem položaju. Igralec si ogleduje poze in določi, katera je najbolj zanimiva, smešna, izvirna itd. Zmagovalec je nato naslednji v vrsti za "metanje zvezd".

10 Metanje zvezd

Število udeležencev in pravila igre

Najmanj štirje igralci, večja igralna površina.

Pravila: določi se tisti, ki začne in prvi vrže zvezdo. Igralci se ne smejo premikati, ko se postavijo v določeno pozo. Tisti, ki vrže zvezdo, določi naslednjo zvezdo (igralca, ki je po njegovem mnenju naredil najbolj izvirno/zanimivo pozo).

Izvor igre

Tradicionalna igra, ki se je prenašala iz roda v rod.



CLICK HERE



ITALIJA

01 Lupo delle Ore/Volk in ure

Izvor igre

Italija

Potrebna oprema

Igrišče, travnik, telovadnica

Število udeležencev

Minimalno trije igralci, najbolje sedem igralcev

Opis

Za to igro so potrebni najmanj trije igralci, vendar so idealne skupine s sedmimi igralci. En igralec je "volk" in stoji s hrbtom proti drugim, ki se postavijo v vrsto na določeni razdalji od njega. Igralci kličejo: "Lupo che ore sono?" ("Volk, koliko je ura?"), volk pa odgovori s številko. Igralci lahko naredijo toliko korakov proti njemu in ga ponovno vprašajo. Če se volk namesto s številko odzove z "Ho fame!" ("Lačen sem!"), se lahko obrne in poskuša ujeti čim več otrok, preden se varno vrnejo na startno črto.



02 Nascondino/Skrivalnice

Potrebna oprema

/

Število udeležencev

Najmanj trije igralci, maksimalno, kolikor je možno

Opis

Nascondino je odlična klasika, preprosta igra z nekaj preprostimi pravili. Načeloma potrebujemo vsaj dva igralca, a več kot jih je, bolj zabavna je igra. Eden od teh igralcev je izbran, da z zaprtimi očmi stoji ob steni ali drevesu in šteje od 10 do 30 sekund. Ko je štetje končano, mora poiskati ostale igralce in kadar koli jih najde, se mora vrniti na mesto, kjer je štel - ko pride tja, mora reči: "Tana per ... [ime igralca, ki je bil najden]". Igra se konča, ko so najdeni vsi skriti igralci ali ko eden od njih, ki je najden, teče hitreje od iskalca in doseže izhodišče pred njim ter reče: "Tana libera tutti!". S tem ta igralec "reši" vse druge najdene igralce in igra se začne od začetka.



02 Nascondino/Skrivalnice

Izvor igre

Ime "nascondino" izhaja iz glagola "nascondere" (skriti se), medtem ko se angleška/ameriška igra imenuje "Hide-and-seek", kar se nanaša tako na delovanje iskalca kot na delovanje drugih igralcev. Še ena stvar, ki jo je treba opredeliti je, kaj v tem kontekstu pomeni "tana": na splošno pomeni "brlog" in je izhodiščna točka igre - ker govorimo o igri, jo lahko seveda prevedemo tudi kot "dom". Kaj pa dva ključna izraza? "Tana per..." pomeni, da je bil igralec najden - v osnovi pomeni, da ga je iskalec našel ali da je igralec prišel do doma pred iskalcem, odvisno od tega, kdo to pove. "Tana libera tutti" pomeni priti domov in "osvoboditi" vse, ki jih je iskalec našel.





03 Strega comanda colore



Čarovnica ukaže barvo

Potrebna oprema

Igro lahko igramo kjerkoli

Število udeležencev

Najmanj trije, najbolje enajst igralcev

Opis

To je stara igra, ki se igra na igrišču. Eden od otrok je čarovnica in zakriči barvo. Drugi igralci morajo teči in se dotakniti nečesa v tej barvi, medtem ko jih čarovnica preganja. Če nihče ni ujet, preden se dotakne nečesa prave barve, je čarovnica še vedno ista oseba. Po drugi strani pa, če nekoga ujamejo, postane ta oseba čarovnica.

Za to igro so potrebni najmanj trije igralci, vendar je idealna skupina enajstih igralcev. Eden od igralcev je izbran kot "strega" ("čarovnica"), ki izžreba barvo. Drugi se morajo dotakniti predmeta te barve, bodisi oblačila bodisi nečesa v okolici, preden jih čarovnica ujame. Prvi ujeti otrok postane naslednja čarovnica. Če trenutna čarovnica ni uspešna, mora izbrati drugo barvo.



03 Strega comanda colore

Čarovnica ukaže barvo

Izvor igre

To je ena izmed najbolj zabavnih iger na tem seznamu, ki zahteva majhno skupino igralcev. V osnovi je igra razdeljena na tri faze: Najprej je treba izbrati enega igralca, ki bo vodil igro - to je "la strega" (čarovnica).

Igra se začne, ko la strega reče: "Strega comanda color ... (izberem barvo ...)".

Po izbiri določene barve se morajo vsi igralci čim hitreje dotakniti predmeta te barve, da se rešijo pred "čarovnico" in se izognejo ulovu. Naloga čarovnice je, da ujame igralce, ki tečejo, da bi se rešili. Kdor je ujet prvi, je v naslednjem krogu "la strega".

Tudi pri tej igri gre za različico klasične igre "tag" - v tej različici se iskalec - "it" - imenuje la strega, kar pomeni "čarovnica". Ime te igre omenja tega najpomembnejšega igralca, hkrati pa pojasnjuje osnovno pravilo igre: strega comanda colore pomeni "(čarovnica upravlja z barvo)".



[**CLICK HERE**](#)

Potrebna oprema

Igrišče, telovadnica, vsak primerni prostor, robec

Število udeležencev

Najmanj pet igralcev, idealno s štirinajstimi igralci



Opis

Za to igro je potrebnih najmanj 5 igralcev, vendar so idealne skupine s 14 igralci. Vsi igralci sedijo v krogu, razen enega, ki hodi po zunanjem delu kroga in nosi robček. Ostali skandirajo: "Fazzoletto Peo Peo se ti trovo ti dareo se ti trovo in un canton ti darei uno scupazon". Zunanji otrok spusti robček za hrbet enega od sedečih otrok. Ta otrok nato vstane in skupaj z nosilcem robčka teče okoli kroga v nasprotnih smereh, da bi se prvi usedel na prazno mesto.



[CLICK HERE](#)

Opis

Za to igro so potrebni najmanj štirje igralci, vendar so idealne skupine z desetimi igralci. En igralec je izbran za kraljico, ki stoji nasproti ostalim igralcem na igrišču. Ostali otroci pojejo: "Regina Regina bella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello con la fede, con l'anello, con la punta del coltello?"

("Lepa, lepa kraljica, koliko korakov moram narediti, da pridem v tvoj grad?") Kraljica nato zakliče številko in ime živali. Otroci morajo narediti toliko korakov proti njej in pri tem posnemati imenovano žival. Otrok, ki prvi doseže kraljico, zmaga.



[CLICK HERE](#)

Število udeležencev

Najmanj trije igralci,
najbolje s sedmimi igralci

Potrebna oprema

Igrišče, telovadnica, vsak
primerni prostor

Izvor igre

Kraljica, lepa kraljica je klasična skupinska rekreativna otroška igra, ki jo otroci večinoma izvajajo spontano, vzgojitelji pa jo pogosto predlagajo zaradi prevladujoče komponente arbitrarnosti v primerjavi z določenimi pravili, ki so značilna za druge igre, kar je značilnost žanra, za katerega velja, da ima izobraževalno vrednost.



[CLICK HERE](#)



HRVAŠKA

01 Picigin

Opis

Picigin je hrvaški amaterski šport (igra), ki se igra z majhno odbojno žogo na peščeni plaži v plitvini. Igrajo jo ljudje vseh starosti. Je zaščitena kulturna dobrina Republike Hrvaške.

Picigin je igra, v kateri ni zmagovalcev.

Igra se na plitvini, na peščeni plaži. Druge različice (kamen, gramoz itd.) niso zaželeni zaradi možnosti poškodb.

Najugodnejša globina je do gležnja zaradi lažjega teka in je dovolj globoka, da ublaži padeč oziroma pristonek.

Potrebna oprema

Majhna poskočna žogica

Alternativna oprema

Uporabi se lahko katerakoli mehka žogica



Photo Source: <https://www.picigin.org/hr01.html>
<https://www.youtube.com/watch?v=lhy7BqZqHw8>



01 Picigin

Število udeležencev in pravila igre

Picigin je igra, v kateri ni zmagovalcev, zato je težko govoriti o strogih pravilih. Osnovna pravila so zelo preprosta: pet igralcev v morju z globino od deset do dvajset centimetrov (če je morje globlje, to samo upočasni igro in zmanjša privlačnost), razporejenih v peterokotnik, oddaljenih šest do sedem metrov, podaja žogo (balon) tako, da jo udarja z dlanmi in se trudi, da žoga ne pade v morje.

Picigin ni toga igra, njen cilj je sprostitvev. Igra se običajno začne počasi, z ogrevanjem, in ko se igralci "navadijo" na počasnost, se začne akcija. Žoga se podaja tako, da so igralci prisiljeni izvajati akrobacije in sprinte. Žogica se vrti v krogu, pri čemer se pogosto zgodi, da se med igro zamenjajo tudi picigini.

Igralci žoge ne odbijejo "neprimerno", temveč načrtno in to tistemu soigralcu, ki je pravilno postavljen in pripravljen teči ter atraktivno ujeti žogo. Včasih se zaradi dodatnega čara in privlačnosti ali zaradi situacije, ki jo povzroči igra, opustijo predvidljivi prehodi.

Žogico je treba udariti z dlanjo, pri igri pa je bolje uporabljati obe roki enakovredno (najpogostejša napaka neizkušenih igralcev je, da igrajo samo z "močnejšo").

Čeprav je picigin namenjen igranju v vodi, ga je mogoče prilagoditi za igranje na tleh (npr. v parku). Velikost žoge je mogoče prilagoditi tako, da jo lahko ujamejo tudi otroci z gibalnimi ovirami. Namen je izboljšati motorične spretnosti otrok s preprečevanjem udarca žoge v tla.



Izvor igre

Leta 1908, torej polna tri leta pred tem, ko je v te kraje prišel nogomet, so hrvaški študentje iz Prage v mestni bazen prinesli nenavadno igro, imenovano vaterpolo. Ker na plaži Bačvice ni dovolj globokega morja, je mogoče, kot menijo nekateri raziskovalci, da se je picigin razvil iz posebnega splitskega vaterpola na suhem. Kljub temu se v Bačvicah že od prve svetovne vojne igra picigin po pravilih, ki so ostala bolj ali manj nespremenjena vse do danes.

Zgodovinski pomen picigina je v njegovem kulturnem pomenu za prebivalce Splita ter v njegovi vlogi pri spodbujanju telesne dejavnosti in povezovanju skupnosti.

Tradicionalni šport: Picigin je v Splitu že desetletja priljubljena tradicija. Odraža obalni življenjski slog mesta ter pomen aktivnega življenja in povezanosti z morjem.

Kulturna dediščina: Picigin ni le šport, temveč tudi kulturna dediščina. Je simbol lokalne identitete in ponosa, ki ga pogosto igrajo generacije družin in prijateljev.

Zgodovinske navedbe: Picigin se zgodovinsko omenja že od leta 1923, kot je navedeno v članku Total Croatia News. Te omembe poudarjajo njegovo trajno prisotnost v zgodovini Splita.

Turizem: Picigin je postal tudi turistična atrakcija, saj obiskovalci na svojih izletih v Split in okolico spoznavajo ta edinstveni hrvaški šport. Organizatorji potovanj, kot je Be Original Tours, turistom ponujajo doživetja Picigina.

Spodbujanje telesne dejavnosti: Picigin spodbuja telesno dejavnost in zdrav način življenja. To je zabaven in zanimiv način za aktivno preživljanje prostega časa, zlasti v poletnih mesecih, ko je na plažah veliko ljudi.

02 Boćanje/Baliranje

Opis

Baliranje je tradicionalni sredozemski šport. Na Hrvaškem je bocce znan tudi pod imenom balote.

Ker ta igra ne zahteva moči in hitrosti (razen v hitrostnih disciplinah), poškodbe pa so zelo redke (razen pri neprevidnih opazovalcih, ko se balinček ali krogla odbije in koga zadene), je razširjena med vsemi starostnimi skupinami, od 7 do 87 let.

Glede na to da za igranje te igre ne potrebujete velike ali posebej pripravljene površine (igra se lahko igra na vseh vrstah površin, razen na zelo blatnih), je razširjena v vseh okoljih, od podeželja in majhnih mest (kjer je najbolj razširjena) do mestnih okolij. Kljub temu da je bila igra nekoč osovražena v visoko urbaniziranih območjih, kjer je veljala za "priseljensko" in "preveč malomeščansko", se je začela širiti tudi v te sloje.

Cilj: Cilj igre baliranje je osvojiti točke tako, da se krogle vaše ekipe približajo BALINU (manjši ciljni krogli) bolj kot krogle nasprotne ekipe.

Potrebna oprema

Žogice so izdelane iz masivnega lesa, ojačanega in pritrjenega z žebli (ljudske), plastike (napolnjene s tekočino ali drugim oblikovanim materialom) ali kovine (tekmovalno igranje). Kroglice so kroglaste oblike. Premer ni konstanten, vendar je običajno narejen tako, da se lahko prilegajo v pest, tj. da lahko pest napolnijo.

Balin ali bula (italijansko pallino) je najmanjši predmet v igri, izdelan iz lesa in običajno pobarvan rdeče za klasične discipline ali belo za tehnične discipline, s premerom približno 30 mm.

Druga možnost: Plastične kroglice



02 Boćanje/Baliranje

Število udeležencev in pravila igre

Igrišče za kegljanje

Igra se na igrišču (idealno je, če je ograjeno, navadno z 20 cm visokimi deskami) z dolžino od 10 (ljudsko) do 20 oz. 30 metrov (tekmovalno). Širina je od 2,5 do 4 metre.

Udeleženci

Igramo lahko eden proti enemu, dva proti dvema, lahko pa tudi s tremi proti trem igralcem.

Igra

Začetek igre: Igralec ene ekipe vrže balin (ali pallino) na igrišče. Nato vržejo svojo prvo žogo za baliranje in jo poskušajo spraviti čim bližje balinu.

Izmenični meti: Ekipe izmenično mečejo žoge za baliranje. Ekipa, ki ni najbližje balinu, lahko meče, dokler ni najbližje ali dokler ji ne zmanjka žog.

Doseganje točk: V vsakem okvirju lahko zadene le ena ekipa. Točke se dodelijo glede na to, koliko žogic je bližje balinu kot nasprotnikova najbližja žogica.

Zmaga: igra je običajno sestavljena iz več okvirjev ali krogov. Zmaga ekipa, ki prva doseže določeno število točk ali opravi določeno število krogov.

Napake: Če prestopimo mejo igrišča ali ne mečemo krogle na določeni razdalji, lahko pride do napak.

Različne različice igre: Obstajajo različne različice pravil igre, vključno s pravili z dvorišča, ki se lahko nekoliko razlikujejo od uradnih pravil.



02 Boćanje/Baliranje

Začetki igre

Balin, znan pod lokalnimi hrvaškimi imeni "boće", "boćanje" ali "balote", je igra natančnosti in strategije, ki je globoko zakoreninjena v kulturi in tradiciji hrvaških obalnih regij ter njihovem zaledju. Igra izvira iz starodavnih civilizacij in je prišla na Hrvaško, kjer se je razvila in so jo sprejeli domačini, sčasoma pa je postala sestavni del družabnih srečanj in lokalnih praznovanj. Čeprav športni zgodovinarji niso z gotovostjo ugotovili izvora baliranja, na podlagi najdb v Turčiji, Egiptu, Grčiji in starem Rimu vemo, da je njegov izvor nedvomno sredozemski. Beneška republika je bila ključna pri uvajanju baliranja v naši regiji, kar je mogoče sklepati iz dejstva, da so območja, kjer je baliranje zelo razširjeno, tista, ki so bila pod beneško oblastjo in na katera so vplivali beneška kultura, običaji ter igre.

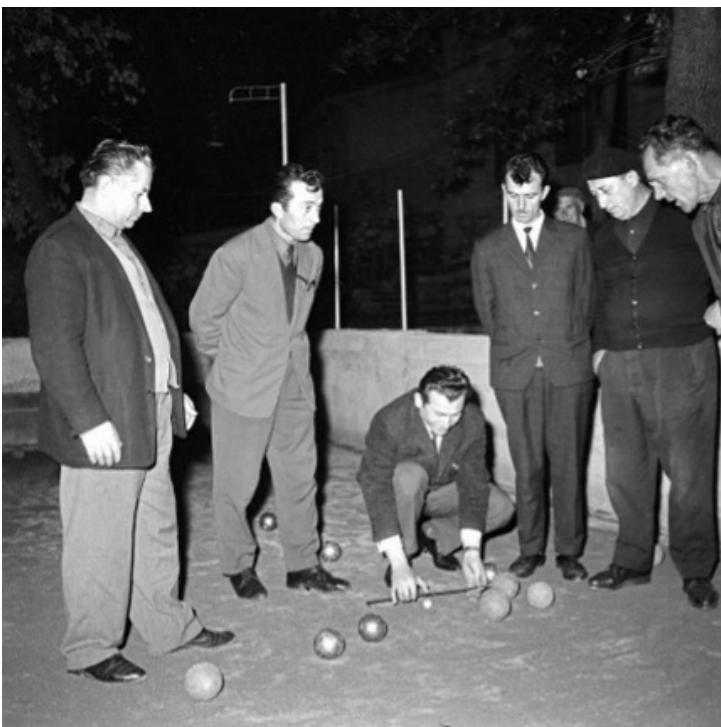
Povezava med tradicionalnim balinanjem in balinanjem kot športno disciplino z vsemi pravili, ki jo spremljajo, je v celoti pojasnjena v naslednjih vrsticah: "Že od davnih časov je bilo igranje baliranja, najprej s kamnitimi, nato pa z lesenimi krogli, priljubljeno med Hrvati, predvsem kot oblika zabave in ne tekmovanja. Skozi stoletja se je športno igranje baliranja spreminjalo, spreminjali pa so se tudi običaji, načini in pogledi.



02 Boćanje/Baliranje

Navdušenci so ga razvijali in prenašali na naslednje generacije; baliranje je pognalo globoke korenine. Nato se je začelo razvijati v smeri organiziranega športa in sprejete so bile nove oblike. Iz brezskrbne, svobodne igre je baliranje postalo šport; uzakonjen, tekmovalen, poln pravil in konvencij. Igro so nekoliko omejevali zakonski predpisi, ki pa so bili nujni za nadaljnji razcvet baliranja kot športnega tekmovanja, ki se je izoblikovalo po drugi svetovni vojni. "

Zgodovinski pomen igre na Hrvaškem je v njeni vlogi prostočasne dejavnosti, ki spodbuja socialno interakcijo in povezovanje v skupnosti. Baliranje je postalo kulturni zaklad jadranske regije, ki že več generacij zagotavlja zabavo in rekreacijo.



*Photo source: photographer: unknown
Rijeka, Bazovica, 1965. Hreljanović Archive*

<https://bocanje.ppmhp.hr/en/on-the-origin-and-rules/>

03 Potezanje konopa/Vlečenje vrvi

Opis

Vleka vrvi je tradicionalna športna disciplina, v kateri se dve nasprotni ekipi pomerita v vlečenju nasprotnika na določeno razdaljo.

Število udeležencev in pravila igre

Na igrišču je glavna črta, ki ločuje ekipi, na razdalji dveh metrov od vsake ekipe pa je mejna črta. Vrv je položena pravokotno na glavno linijo, na kateri je glavni znak. Tekmovalci za mejno črto dvignejo vrv in jo napnejo, tako da glavna oznaka ostane na glavni črti. Ob sodnikovem znaku "vleci" ekipa povleče nasprotnikovo ekipo k sebi. Zmagovalec je ekipa, ki premakne glavni znak čez mejno črto na svojo stran.

Potrebna oprema

Vrv premera 4 cm in dolžine 30 m.



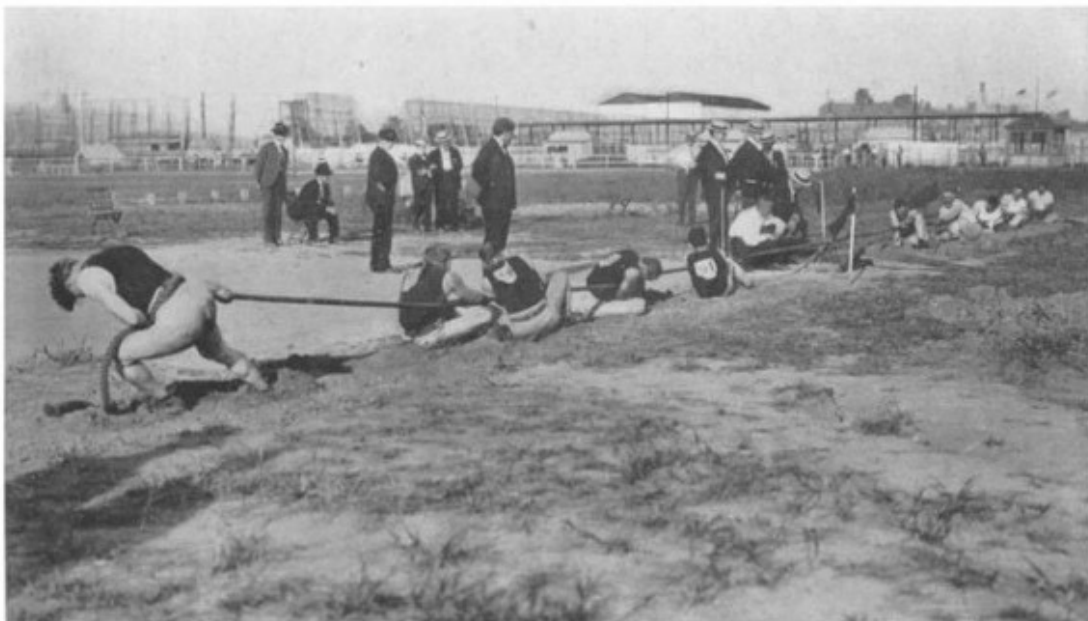
03 Potezanje konopa/Vlečenje vrvi

Izvor igre

V obdobju med letoma 1900 in 1920 je bilo vlečenje vrvi uradni šport na olimpijskih igrah, danes pa je najbolj priljubljena rekreativna športna dejavnost na različnih festivalih. Konec sedemdesetih let prejšnjega stoletja je bila o tej disciplini na Hrvaškem posneta televizijska oddaja o vlečenju vrvi, ki dokazuje priljubljenost tega športa na Hrvaškem.

Ni natančno znano, kje je ta šport nastal, vendar so ga zabeležili že v starem Egiptu, stari Grčiji in na Kitajskem. Na Kitajskem je veljal za sestavni del vojaškega usposabljanja. Vrv je bila dolga do 170 metrov, nanjo pa so bile privezane še krajše vrvi. Na vsaki strani je bilo do 500 tekmovalcev.

Začetek vlečenja vrvi na Hrvaškem je prepleten z njeno bogato kulturno in tradicionalno dediščino. Čeprav je zgodovinskih zapisov o tem športu malo, je globoko zakoreninjen v hrvaški kulturi in je pogosto povezan z lokalnimi prazniki in običaji.



Potrebna oprema

Metanje podkev je pri nas in po svetu znano kot stara športna igra. Cilj igre je vreči podkev na kolček ali izriniti nasprotnikovo podkev.

Število udeležencev in pravila igre

Cilj igre je metati podkve z roko navzdol, tako da pristanejo na palici, visoki 360 mm. Na stezo se postavi pod rahlim kotom, tako da je konica za 75 mm bližje kot spodnji del palice.

To igro običajno igrata dva igralca posamezno ali štirje igralci v parih na ravni, čisti površini. Dve palici sta postavljeni v kvadratna polja. Vsak igralec izmenično meče dve podkvi z narisane polja na enem koncu proti drogu na drugem koncu. Izračuna se rezultat in igralca zamenjata strani. V parih je na vsakem koncu en partner. Igre se igrajo do 21 ali 50 točk. Podkev, ki zadene drog (t. i. zadetek), prinaša 3 točke, vendar se igralčev rezultat izniči, če ga nato doseže tudi nasprotnik. Podkev, ki leži na palici, je vredna 2 točki, podkev na tleh, ki je najbližje palici, pa je vredna 1 točko, če je oddaljena do 150 mm. Če ni zadetkov ali podkev, ki bi ležale na palici, dve podkvi, ki sta bližje palici v primerjavi z nasprotnikovimi podkvami, osvojita 2 točki. Taktika igre je, da nasprotnikove podkve odbiješ s palice.



Potrebna oprema

Podkev, palica/kocka

Alternativna oprema

Nadomestne podkve (na voljo v nekaterih trgovinah s športno opremo)

Izvor igre

Igra ima starodavne korenine, nekateri domnevajo, da se je začela igrati v stari Grčiji ali Rimu. Vojaki so za zabavo metali podkve na kol.



Photo source: <https://medijimurje.hr/sport/ostalo/rekreativno-natjecanje-pokreni-se-odrzano-u-maloj-subotici-39569/>

<https://www.kako.hr/sport-rekreacija/igra-bacanja-potkove-kako-igrati-bacanja-potkove>

Skakanje u vrećama/Skakanje v vrečah

Opis

Skakanje v vrečah prinaša zabavo in tekmovalni duh med udeležence in gledalce ter pogosto pritegne pozornost kulturnih dogodkov in manifestacij na Hrvaškem. Kot tekmovalni dogodek se lahko pojavlja tudi na športnih dnevih ali športnih prireditvah, ki spodbujajo tradicionalne igre.

Izvor igre

Čeprav skakanje v vrečah ni nujno avtohtona hrvaška igra, je del bogate tradicije vaških in podeželskih iger po vsej Evropi in svetu. Na Hrvaškem se je ohranila kot del kulturne dediščine in zabavne folklore ter se še danes igra na različnih prireditvah ter festivalih po vsej državi.

Število udeležencev in pravila igre

Tekmovalec vstopi v vrečo, ki je z zgornjim delom zavezana okoli njegovega pasu. Po sodnikovem znaku začnejo tekmovalci skakati proti cilju. Pri tej igri tekmovalci skačejo, medtem ko so nameščeni v vreče iz jute. Cilj je čim hitreje doseči določen cilj.

Potrebna oprema

Velike vreče



Vladimir Bratanović and Damir Zrinski, excellent bag players of the Old Sports Section from Podravske Sesvete



GRČIJA

Opis

Dva igralca stojita drug proti drugemu, na sredini te razdalje pa se zbere toliko otrok, kolikor sta jih določila. Igralca poskušata zadeti enega od otrok v igri. Če to storita, ga "zažgeta" in igralec mora iz igre. Nasprotno otrok, ki mu uspe ujeti žogo, ne da bi mu padla na tla, dobi "jabolko", ki mu omogoči, da v nekem trenutku, če "izgoreva"- torej, če ga zadenejo z žogo, ne gre ven, ampak ostane v igri ali pa v igro ponovno povabi prijatelja, ki je prej izgubil. Ko ostane le en otrok, ga lahko igralca zadeneta le z desetimi poskusi. Če ga zgrešita, se igra začne znova.

Izvor igre

Jabolka so tradicionalna grška igra. V številnih državah sveta obstajajo številne različice te igre.

Potrebna oprema

Mehkejša žoga srednje velikosti

Število udeležencev

Dva udeleženca "zunaj" in poljubno število udeležencev "znotraj" določenega polja.



<https://blogs.sch.gr/ltsofop/2017/12/07/%CF%80%CF%8E%CF%82-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B6%CE%BF%CE%BD%CF%84%CE%B1%CE%B9-%CE%BC%CE%AE%CE%BB%CE%B1/>



[CLICK HERE](#)

02 Krifto/Skrivalnice

Opis

Glavni cilj igre krifto je, da en igralec ("iskalec") najde in označi druge igralce, ki so se skrili. Iskalec zapre oči in šteje do 100. Ostali otroci se skrijejo v določenem radiju. Iskalec po končanem štetju zakliče: "Prihajam".

Ko vidi, kje je skrit otrok, se mora vrniti na mesto, kjer je štel, in reči: "Našel sem _____ (ime otroka)." Če otrok pride do točke štetja hitreje kot iskalec, se reši in ne more biti iskalec v naslednjem krogu.

Število udeležencev

Vsaj štirje igralci

Potrebna oprema

/

02 Krifto



(retrieved from <https://earlyimpactlearning.com/15-hide-and-seek-variations-twists-on-the-classic-game/>)

Izvor igre

Skrivalnice se v različnih oblikah igrajo že stoletja. V stari Grčiji naj bi bila igra apodidraskinda podobna igri skrivalnice. Igro je v svojem delu "Onomasticon" iz drugega stoletja omenil grški pisatelj Julij Pollux, čeprav morda ni bila enaka sodobni različici.



[CLICK HERE](#)

[in Greek]

03 Tsouvalodromies

Opis

Določimo začetno črto, nato pa se otroci razvrstijo vzdolž te črte. Spodnji del trupa imajo v velikih vrečah. Priti morajo do določene ciljne črte, ne da bi padli ali izgubili vrečo.

Potrebna oprema

Vreče

Alternativna oprema

Velike plastične vreče

Število udeležencev

Več kot ena oseba. V primeru velikega števila udeležencev moramo zaradi varnosti upoštevati tudi razdaljo med njimi.

Izvor igre

Ljudje že stoletja uživajo v tekmah z vrečami ali podobnih dejavnostih, ki vključujejo tekmovanje v vrečah ali vrečkah. Natančen izvor dirk z vrečami ni jasen. Verjetno so se razvile iz različnih oblik zabavnih tekmovanj in dirk.



(photo retrieved from: <https://puppets.com.gr/product/jumping-bags-tsouvalodromies-bs-toys-ga322/>)



[CLICK HERE](#)

04 Koroidio/Klovn

Opis

Za igro je potrebna žoga. Udeleženci se postavijo v krog, na sredini pa en otrok postane "klovn", ki mora ujeti žogo. Ostali otroci se postavijo okoli njega in tisti, ki drži žogo, jo vrže drugemu. Takoj, ko se mu igralec v sredini približa, glasno reče: "Klovn". Če otrok ujame žogo, ki jo je vrgel eden od drugih otrok, prevzame mesto tistega, ki jo je vrgel, in le-ta postane "klovn" do konca igre.

Potrebna oprema

Srednje velika mehka žoga

Število udeležencev

Minimalno trije igralci

Izvor igre

Natančnega izvora igre ni bilo mogoče ugotoviti, vendar je še danes poznana kot ena od grških tradicionalnih iger.



((Photo retrieved from <https://www.talcmag.gr/paidi/paradosiaka-paixnidia-geitonias/>))

Opis

To je zelo razburljiva igra, za katero je potrebno odprto ravno območje. Otroci so razdeljeni v dve skupini. Večja skupina so tatovi, manjša pa policisti. Igra poteka kot pregon med člani obeh ekip, pri čemer policija preganja tatove. Ko se tatovi želijo spočiti, se odpravijo na določen kraj, imenovan hiša. Policija ujame tatu, če se dotakne njegovega hrbta. Ko se to zgodi, ga odpelje v zapor, ki je čim dlje od njih. Zaprti tat se osvobodi, če se njegov (svobodni) soigralec dotakne njegove roke. Če je v zaporu dovolj tatov, lahko izvedejo trik. Roke sklenejo v vrsto v obliko verige in se raztegnejo čim dlje izven zapora. Svobodni tat, ki se dotakne prvega zapornika, s tem osvobodi vse ostale. Policisti ne smejo varovati zapornikov. Igra se konča, ko so vsi tatovi zaprti, kar pa se ne zgodi zlahka.



Izvor igre

Izvor igre ni dobro dokumentiran, saj gre za tradicionalno in neformalno igro, ki jo igrajo otroci v različnih kulturah. Prevod te igre v slovenščino je *ravbarji in žandarji*.

Potrebna oprema

/

Število udeležencev

Minimalno šest igralcev



Photo retrieved from:

https://www.athensmagazine.gr/photos/w_800px/articles/201309a/b819dea5fe0df505a7add7ce53f05fac.jpg



PRIROČNIK TRADICIONALNIH EVROPSKIH IGER/ŠPORTOV ZA OTROKE

101089488-ERASMUS-SPORT-2022-SSCP

TP



Co-funded by
the European Union

FINANCIRA EVROPSKA UNIJA. IZRAŽENA STALIŠČA SO STALIŠČA IN MNENJA AVTORJEV IN SE
NE UJEMAJO NUJNO S STALIŠČI EVROPSKE UNIJE ALI EVROPSKE AGENCIJE ZA
IZOBRAŽEVANJE (EACEA). ZANJE NE MORETA BITI ODGOVORNI NITI EVROPSKA AGENCIJA
NITI EACEA