

kultura**nova** ▶
PETROVARADIN

KONCEPT IGARA I DIZAJN SCENOGRFIJE

autor igara: *Manuel Srbin*
dizajn scenografije: *Igor Obrovski*

[UVOD]

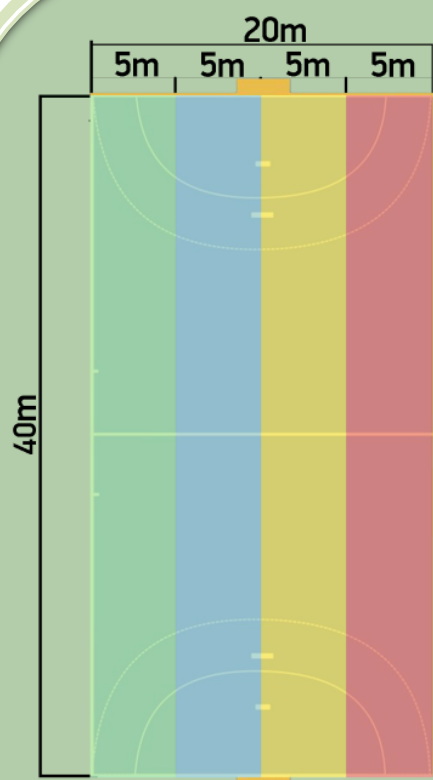
Igre za „OASIS“ kamp su osmišljenje tako da povežu mlade ljude iz svih krajeva Vojvodine, istaknu multikulturalnost, timski duh, bavljenje sportom i promovišu turističke potencijale regiona Kanjiže i saradnju sa opštinom Kištelek u Mađarskoj. Samim tim odabrana lokacija održavanja igara je obala reke Tise u Kanjiži (štrand) i okolina.

〔 LOKACIJE I TERENI 〕

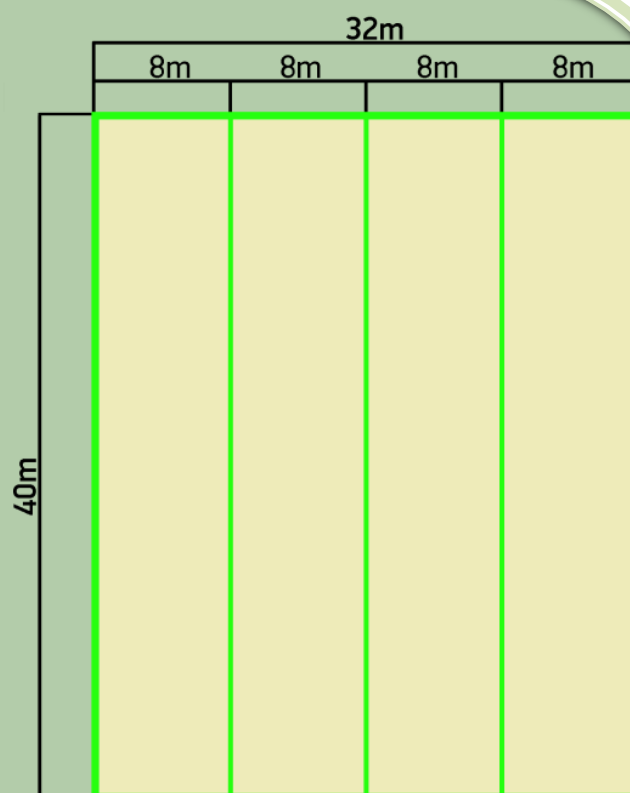
Predlog lokacija za organizaciju takmičenja

1. asfaltni sportski tereni ukupnih dimenzija 65 x 40m, odnosno na rukometnom terenu dimenzija 40 x 20m
2. travnato – peščani teren dimenzija 40 x 32m
3. bazen dimenzija 24 x 11m, dubine od 20 do 130cm
4. teren za mali fudbal sa veštačkom travom dimenzija 33 x 18m

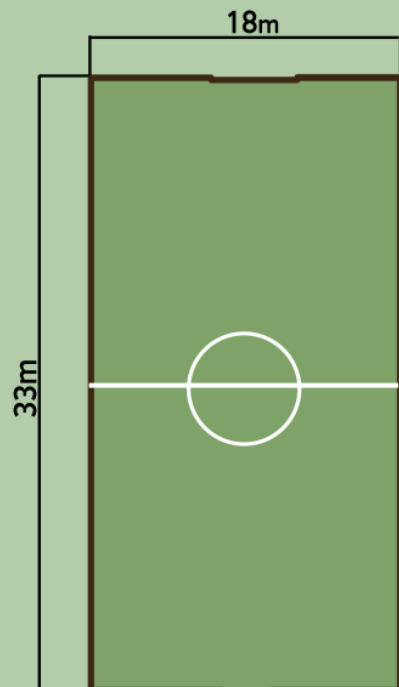




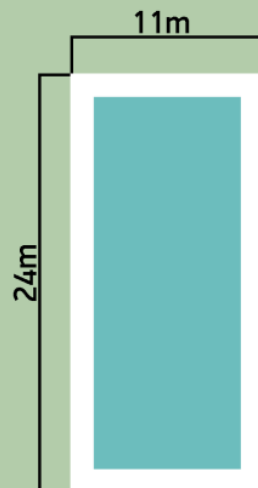
Teren br. 1 - Rukometni



Teren br. 2 - Štrand



Teren br. 4 - Mali fudbal



Teren br. 3 - Bazen

SISTEM TAKMIČENJA

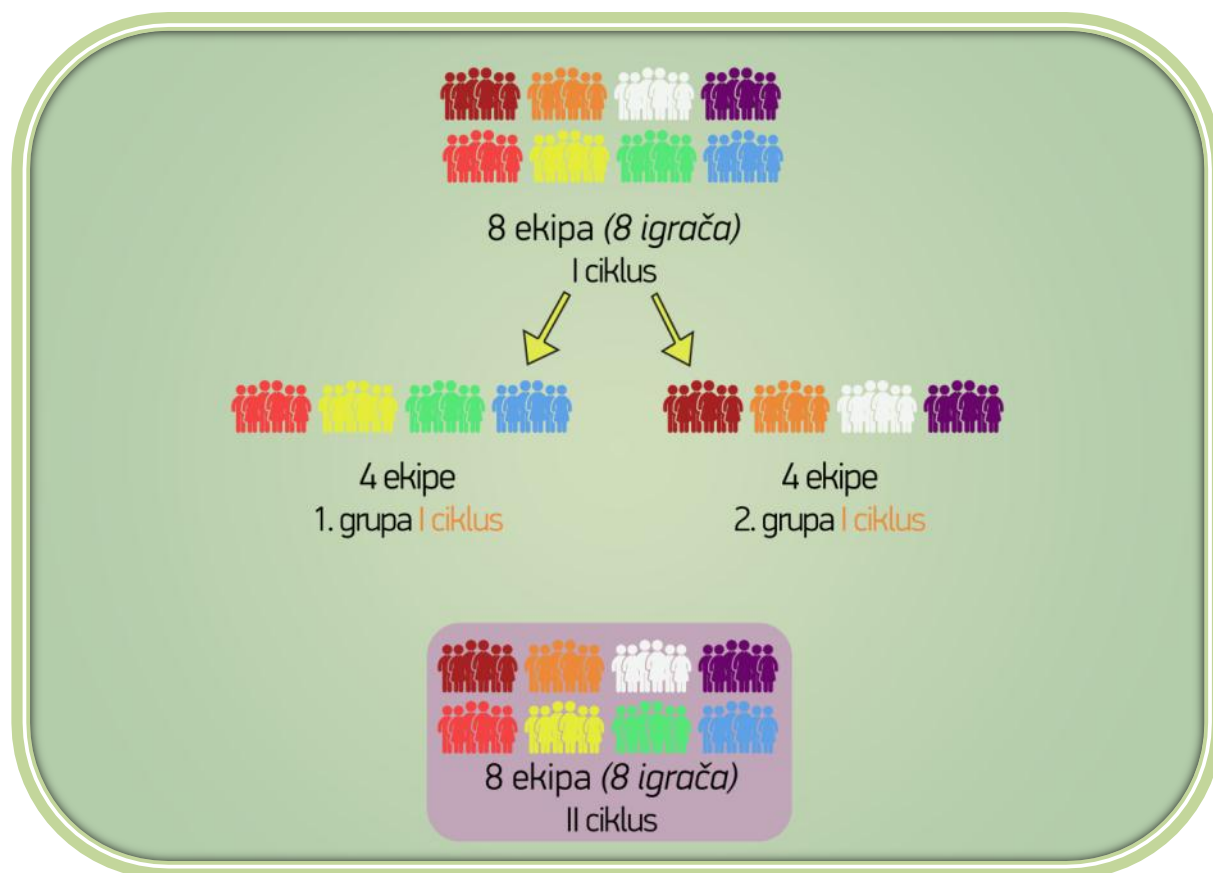
U kampu učestvuje ukupno 16 ekipa u dva ciklusa (jedan ciklus 4 dana) od po osam ekipa. Svaka ekipa je polno mešovita i sastavljena od srednjoškolaca različitih nacionalnosti iz cele Vojvodine.

U prvom ciklusu učestvuje 8 ekipa sastavljena od 8 igrača. Igrači za svaku ekipu se biraju žrebom tako da budu polno mešovite (žensko – muško) i nacionalno su izmešane.

Pre svake igre žrebom se izvlače brojevi od 1 – 8. Prve četiri ekipe čine prvu a druge dve ekipe drugu grupu. Ekipe iz prve grupe se međusobno takmiče po sistemu bodovanja za tu igru (npr. igra nosi maksimum 10 bodova), takođe i ekipe iz druge grupe se međusobno takmiče za isti broj bodova.

Za svaku sledeću igru žreb se ponavlja.

U zavisnosti od igre može se bodovati postignuto vreme, odrađeni zadaci (npr. broj ubačenih lopti) ili kombinacijom ova dva parametra.



[SPISAK IGARA]

Teren br. 1 - asfaltni sportski teren (rukometni teren)

- LOPTICE/LABDÁCSKÁK
- KANJIŽA 3D
- NEVIDLJIVI TANGRAM
- KANJIŠKI PEKMEZ
- VAROŠKI JAHAI

Teren br. 2 - travnato – peščani (štrand)

- PRAČKA U DŽAKU
- KAMPOVI NA TISI
- LANSIRANJE (RAKETA)
- KANJIŽA - KISTELEK

Teren br. 3 – bazen

- PAPRIKAŠ ZA KAMPERE

Teren br. 4 – teren za mali fudbal (veštačka trava)

- SKOČIFUDBAL

KONCEPT IGARA

1.	LOPTICE/LABDÁCSKÁK		
Procenjeno trajanje igre	10 min.	Teren br. 1 asfaltni sportski teren (rukometni teren)	
Broj takmičara	8		
Sastav ekipe			
6 takmičara na ciradi a posle na elementima „cevima“ – (ciljači/žongleri) 1 takmičar – (sakupljač/stavljač) 1 takmičar sa elementom (cev) – (žongler)			
Opis igre			
Na terenu 20 x 40 metara (beton) uzdužno su postavljene četiri staze. Svaka ekipe ima ciradu pravugaonog oblika. Na dužim stranama cirade se nalaze po dva igrača a na kraćim po jedan – ciljači/žongleri. Cirada ima pet rupa raspoređene kao broj pet na kockici za džamb. Sedmi igrač stavljač/sakupljač na znak sudije stavlja lopticu na ciradu i kreće prva faza igre. Kad loptica prođe kroz neku od rupa igrač stavljač/sakupljač stavlja sledeću. Loptica ne sme ispasti sa cirade i ne sme dva puta proći kroz istu rupu. Ukupno ima sedam loptica (dve bonus loptice). Kada svih sedam loptica prođu kroz rupe stavljač/sakupljač sakuplja loptice u mrežu i odlazi na označeno mesto. Počinje druga faza u kojoj se igračima koji su držali ciradu (ciljači/žongleri) priključuje još jedan igrač žongler (ima ih sedam ukupno). Svi uzimaju po element oblika presečene plastične cevi i postavljaju se u vrstu od označenog mesta. Igrač stavljač/sakupljač vadi po jednu lopticu iz mreže i stavlja prvom igraču u „cev“. Igrači moraju lopticu prebaciti sledećem igraču u „cev“. Prvi igrač iz vrste odlazi na kraj vrste, zatim drugi i tako sve dok ne stignu do „menzure“ u koju ubacuju lopticu. Igračima kojima je loptica u cevi striktno je zabranjeno da se pomeraju. Ako loptica ispadne ne može se ponovo koristiti i svi igrači se vraćaju na početak (ne moraju po istom rasporedu) po sledeću osim ako se nisu opredelili za taktiku sa više loptica odjednom. Na putanji kojom se igrači kreću postoje prepreke koje ih usporavaju. Postolje na koje se igrač mora popeti, tri prečke preko kojih moraju prebaciti cevi sa lopticom tri obruča različite veličine (prečnika). Cilj igre je ubaciti što više loptica u „menzuru“ za što kraće vreme.			
Pravila			
Meri se vreme. Broj loptica je 7. Kroz svaku rupu na ciradi treba da prođe po loptica (5 loptica). Ako u prvih 5 loptica više loptica prođe kroz istu rupu ona se ne može koristiti za drugu fazu igre. Ako je ekipa uspela da ubaci u svih pet rupa ima dve bonus loptice koje može da ubaci u bilo koju rupu. Pobednik je ekipa koja ubaci najviše loptica u „epruvetu“ u najkraćem vremenskom periodu. Ako loptica ispadne sa cirade ili iz cevi ista se izbacuje iz igre Igračima kojima je loptica u cevi striktno je zabranjeno da se pomeraju. Stavljač/sakupljač može prvom takmičaru staviti i više loptica u cev odjednom ako se ekipa opredeli za takvu taktiku			
Bodovanje			
Bodovi za vreme: ekipa koja ima najbolje postignuto vreme (najkraće) dobija 4 boda, druga 2, treća 1 i četvrta 0 Bodovi za loptice: ekipa sa najviše loptica u menzuri dobija 4 boda, druga 2, treća 1 i četvrta 0 Bodovi za vreme i bodovi za loptice se sabiraju tako da je maksimalni broj bodova koji ekipa može osvojiti 8 a najmanji 0.			
Ciljevi igre			
Igra razvija timski duh, kordinaciju pokreta, brzinu i spretnost.			

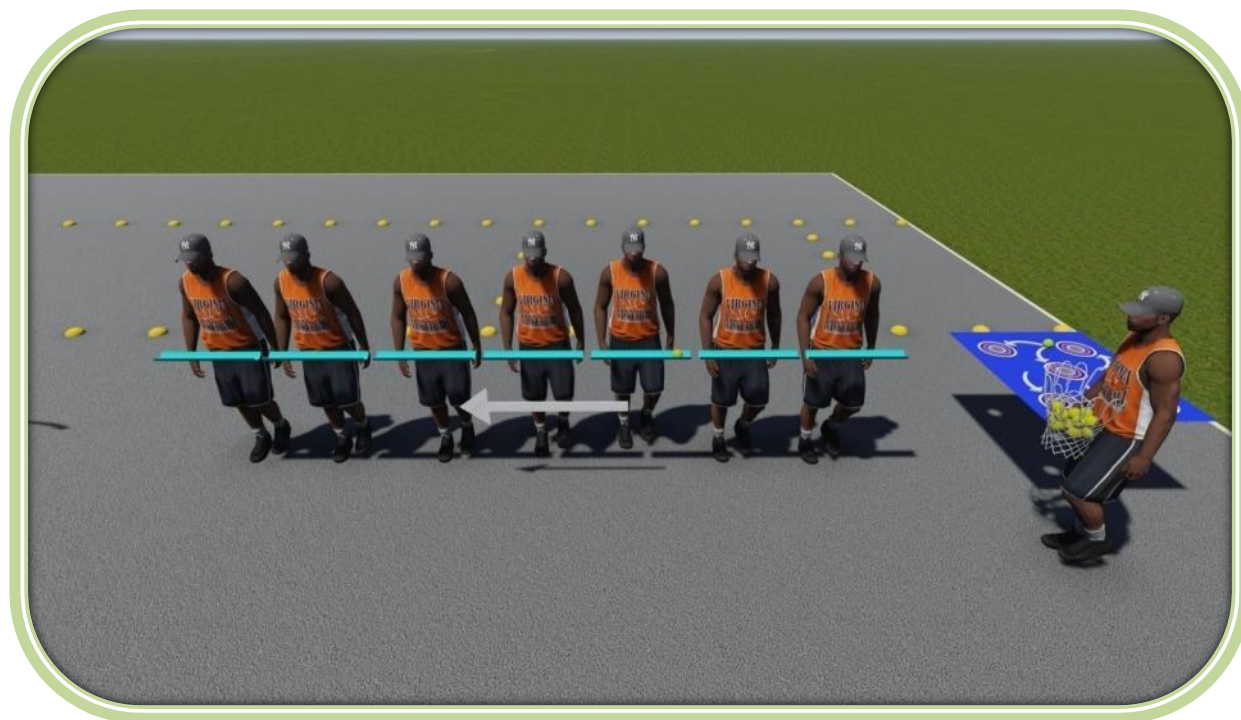
PRIKAZ IGRE



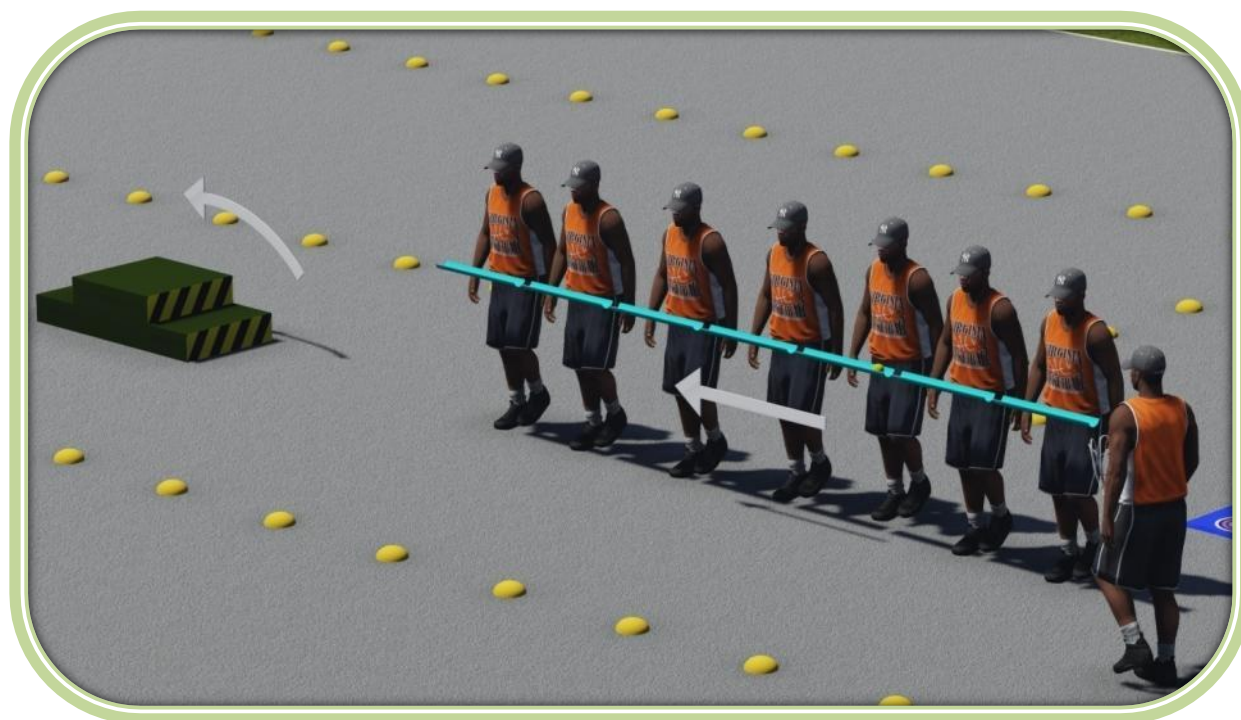
stavljac stavlja loptice ciljačima



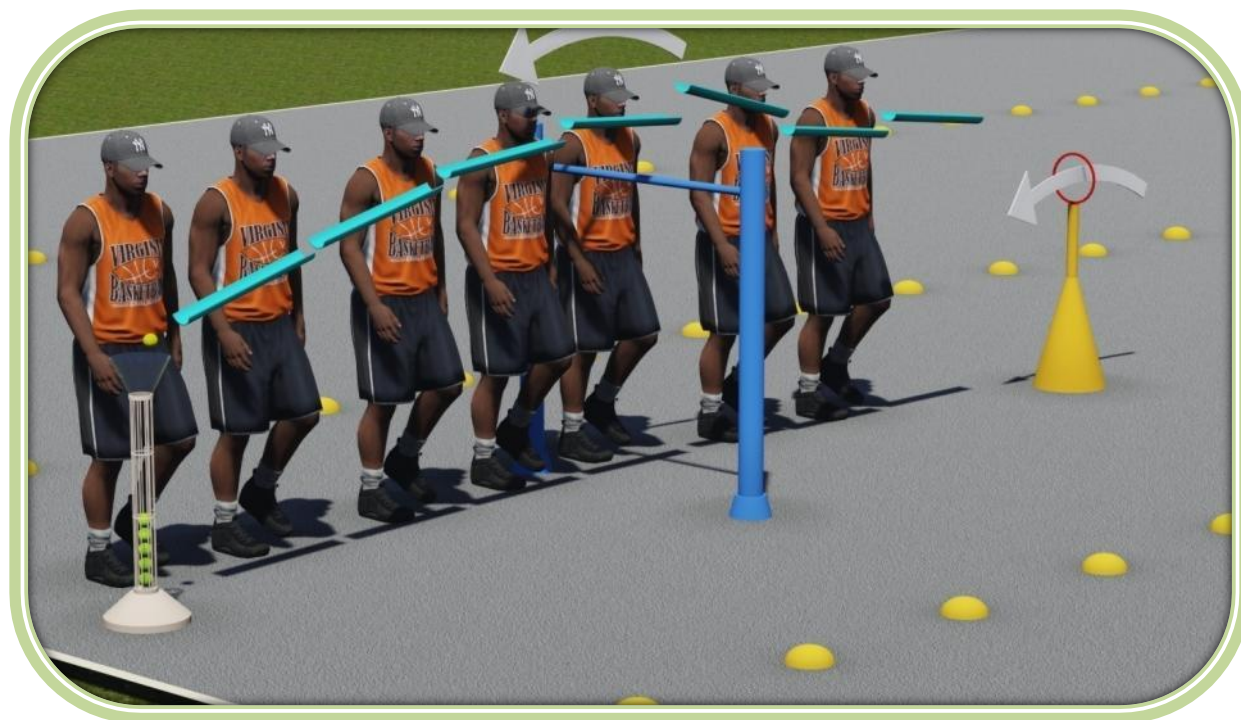
ciljači ubacuju loptice u rupe na ciradi



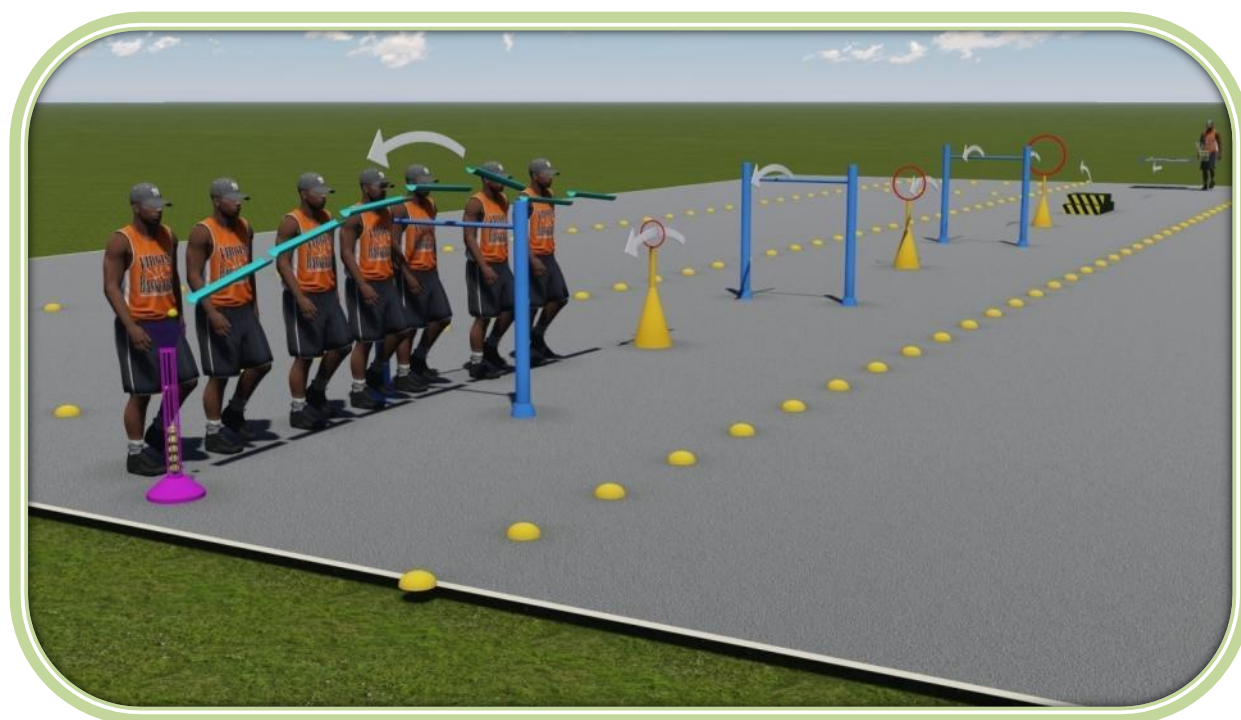
žongleri prebacuju lopticu iz cevi u cev



žongleri prelaze postavljene prepreke

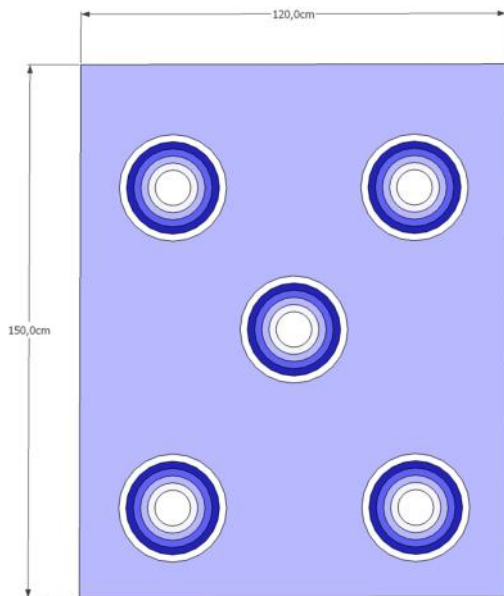


ubacuju loptu u „menzuru“



staza terena sa preprekama

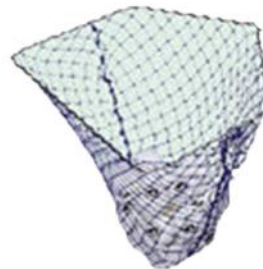
ELEMENTI SCENOGRAFIJE I REKVIZITA



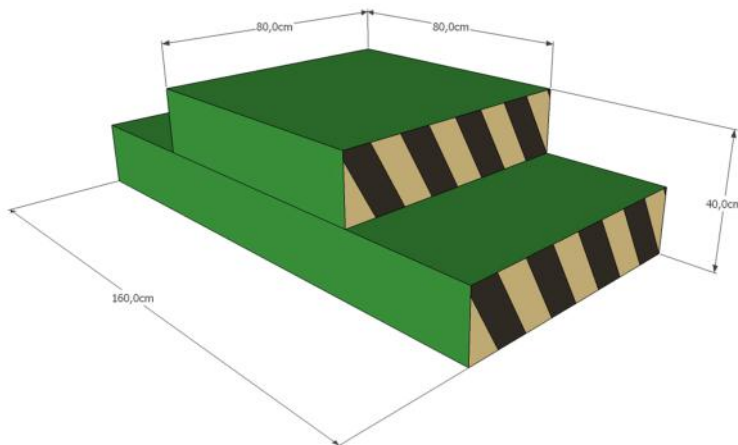
Cirada sa rupama x 5
dimenzije 150 x 120 cm



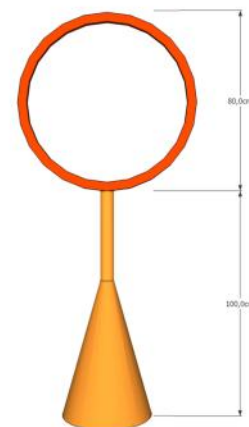
Loptice za tenis x 50



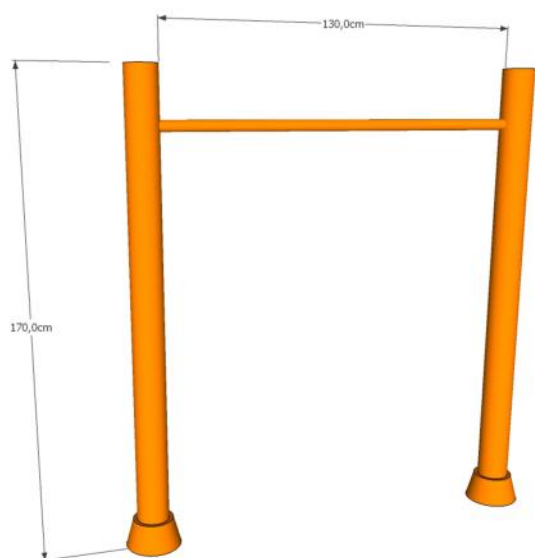
Mreža za loptice x 5
dimenzije 150 x 120 cm



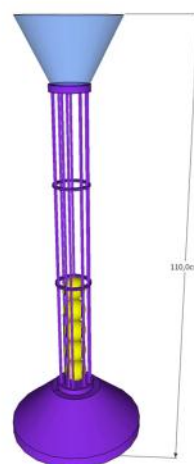
Prepreka "step" x 5
ukupne dimenzije 160 x 40 cm



Prepreka obruč
obruč R 80 x 5
obruč R 60 x 5
obruč R 40 x 5
Postolja za obruč x 14
dimenzije h 100 cm



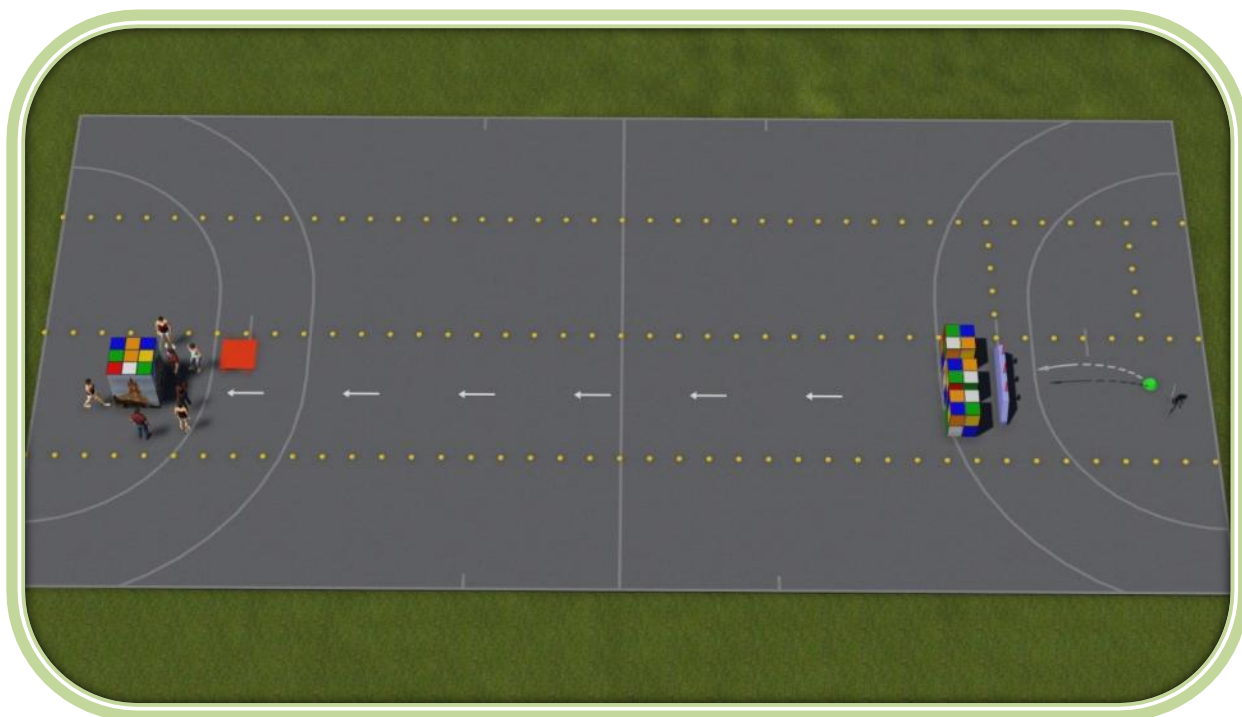
“Limbo” prepreka podesiva x 5
dimenzije (od - do)
150 (200) x 100 (150) cm



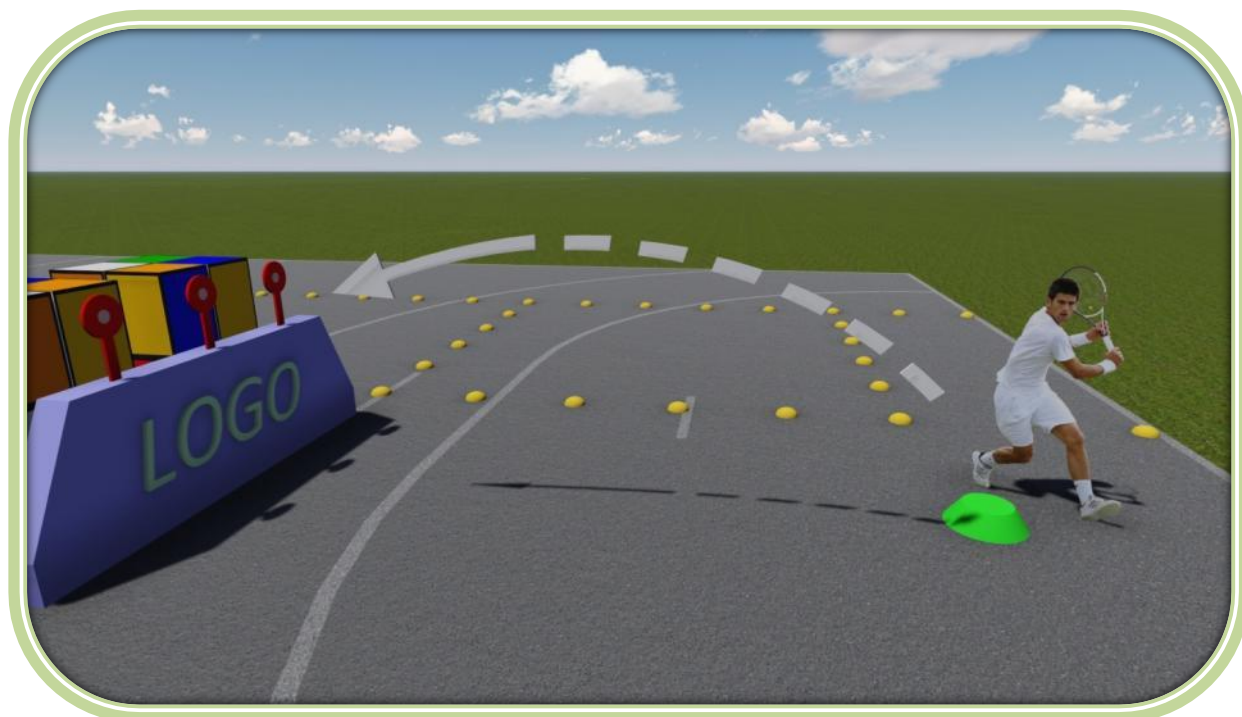
“Menzura” x 5
h 112 cm

2.	KANJIŽA 3D		
Procenjeno trajanje igre	10 min.	Teren br. 1 asfaltni sportski teren (rukometni teren)	
Broj takmičara	8		
Sastav ekipe			
6 takmičara – (nosači/slagači) 1 takmičar – (teniser/slagač) 1 takmičar – (slagač)			
Opis igre			
Na terenu 20 x 40 metara (beton) uzdužno su postavljene četiri staze. Na početku staze se nalazi igrač <i>teniser</i> sa teniskim reketom. Njegov zadatak je da reketom udara tenisku lopticu vezanu elastičnim kanapom za bazu. Ima za cilj da obori tri mete. Iza meta se nalaze tri grupe od po osam „pazl“ elemenata (oblika kvadra). Kada <i>teniser</i> obori tri mete prva dva igrača <i>nosača</i> slažu na ploču jednu grupu od osam „pazl“ elementa na ploču sa ručkama. Ploču moraju odneti do postolja za slaganje pazla a da se elementi ne sruše. Elemente odlažu pored postolja. Dva igrača <i>nosača</i> vraćaju tablu do početne pozicije i tek kad je odlože na označeno mesto igrač <i>teniser</i> može da nastavi sa gađanjem meta (u međuvremenu mete se vraćaju na početnu poziciju) . Kada sruši sve tri mete sledeća dva igrača <i>nosača</i> ponavljaju zadatak sa pločom. Isto važi i za treću grupu „pazl“ elemenata. Kada su svi elementi doneti na određeno mesto (kod postolja) svi igrači zajedno slažu veliki „pazle“ kvadar od svih elemenata tako da se na svakoj uzdužnoj strani (njih četiri) „složi“ neka slika. Sve četiri slike su radi lakšeg snalaženja stilizovane i nacrtane na pozadinama različitih boja. Same slike predstavljaju reprezentativne motive kanjiškog regiona. Pobednik je ona ekipa koja prva složi „pazl“.			
Pravila			
Meri se vreme. Ekipa koja za najkraće vreme složi „pazl“ je pobednik. <i>Teniser</i> mora oboriti sve tri mete lopticom. Ako elementi „pazla“ padnu sa ploče igrači mogu spustiti ploču i ponovo poređati elemente. Elementi se mogu ređati na ploču bilo kojim redosledom. Drugi igrači ne smeju pomagati saigračima u ređanju elemenata na ploču. Svi igrači zajedno učestvuju u ređanju „pazla“ Igrači mogu da biraju koju će od četiri slike uzeti kao referentnu za slaganje (ostale tri će se složiti „automatski“)			
Bodovanje			
Ekipa koja ima najbolje postignuto vreme (najkraće) dobija 8 boda, druga 6, treća 4 i četvrta 2			
Ciljevi igre			
Igra razvija timski duh, spretnost, kordinaciju, brzinu i logiku. Takođe „oslikava“ turističke potencijale opštine Kanjiža.			

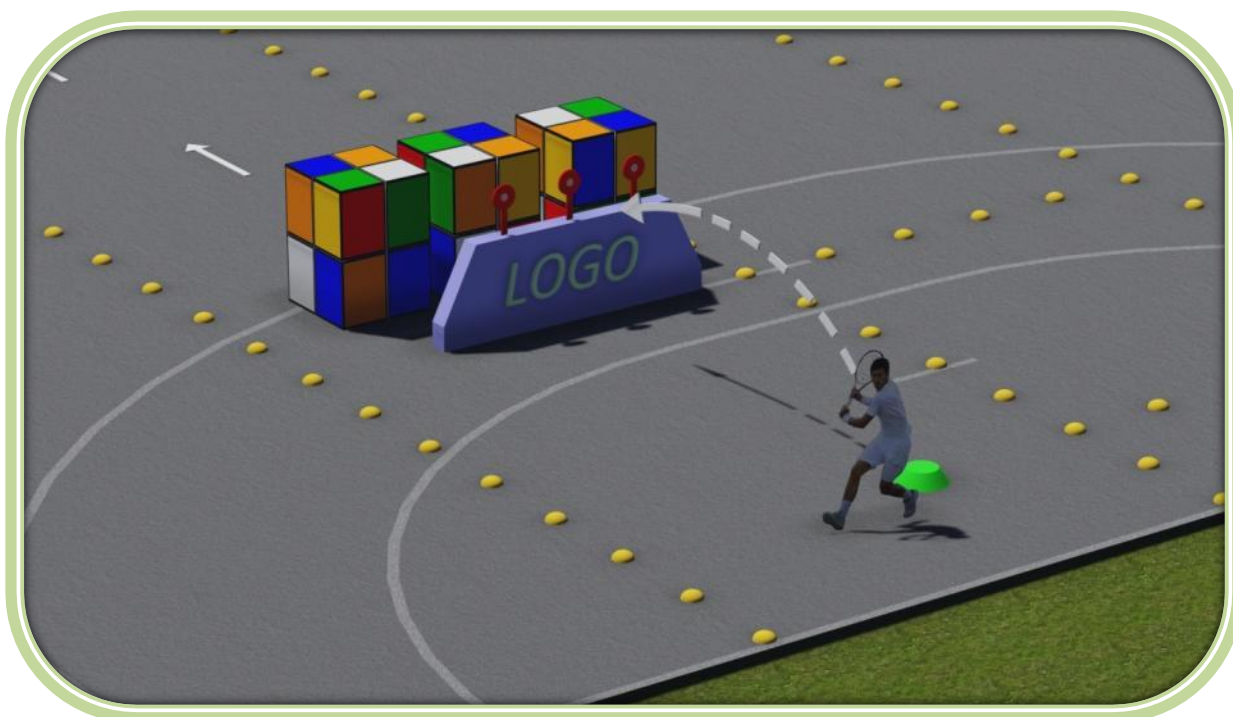
PRIKAZ IGRE



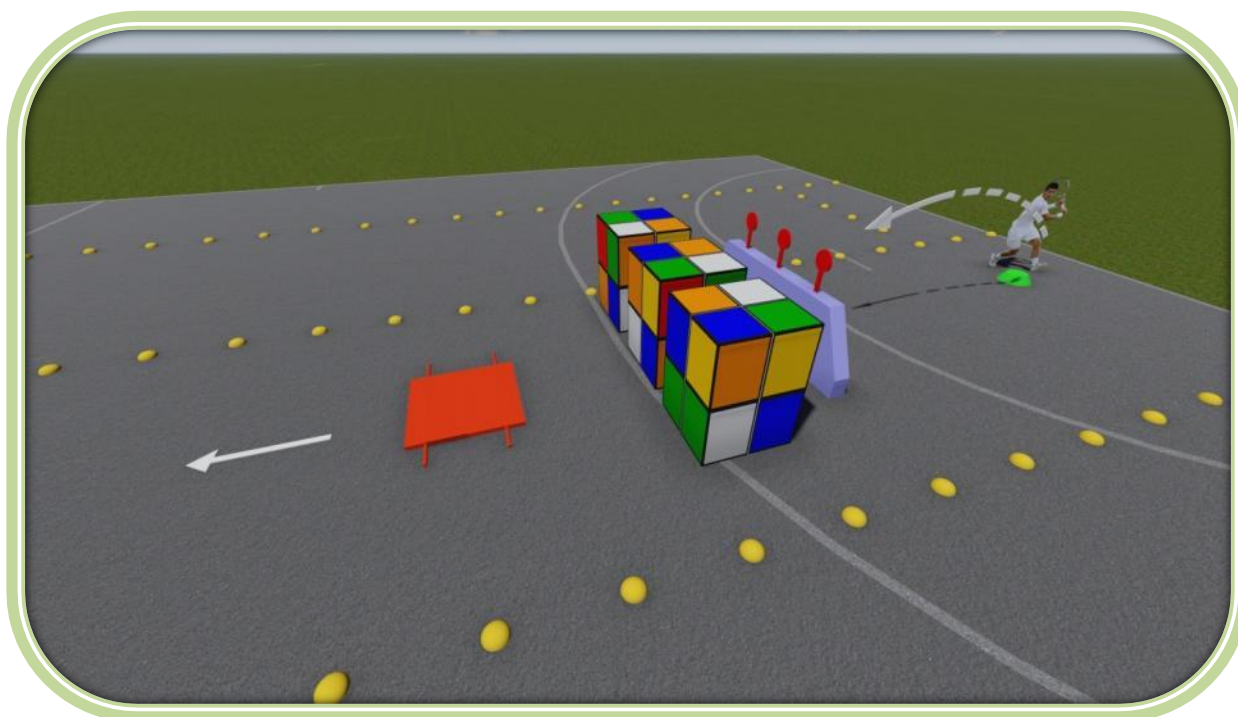
prikaz staze sa pozicijama



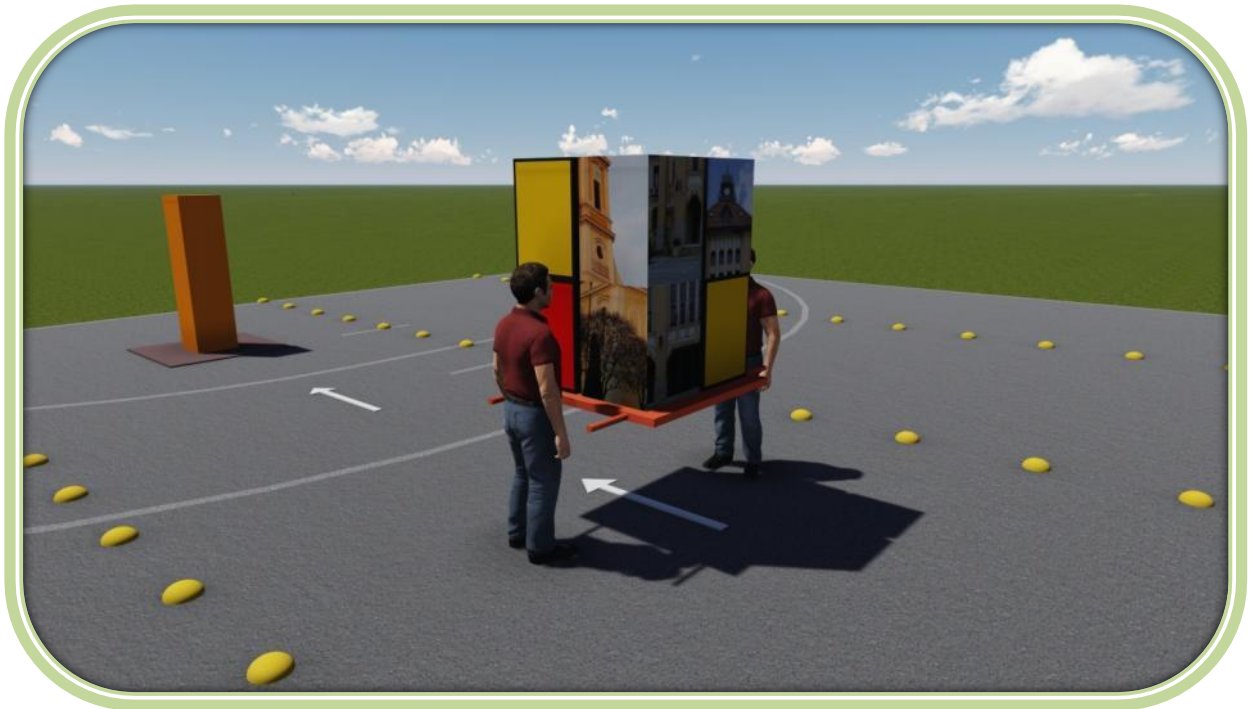
teniser obara mete



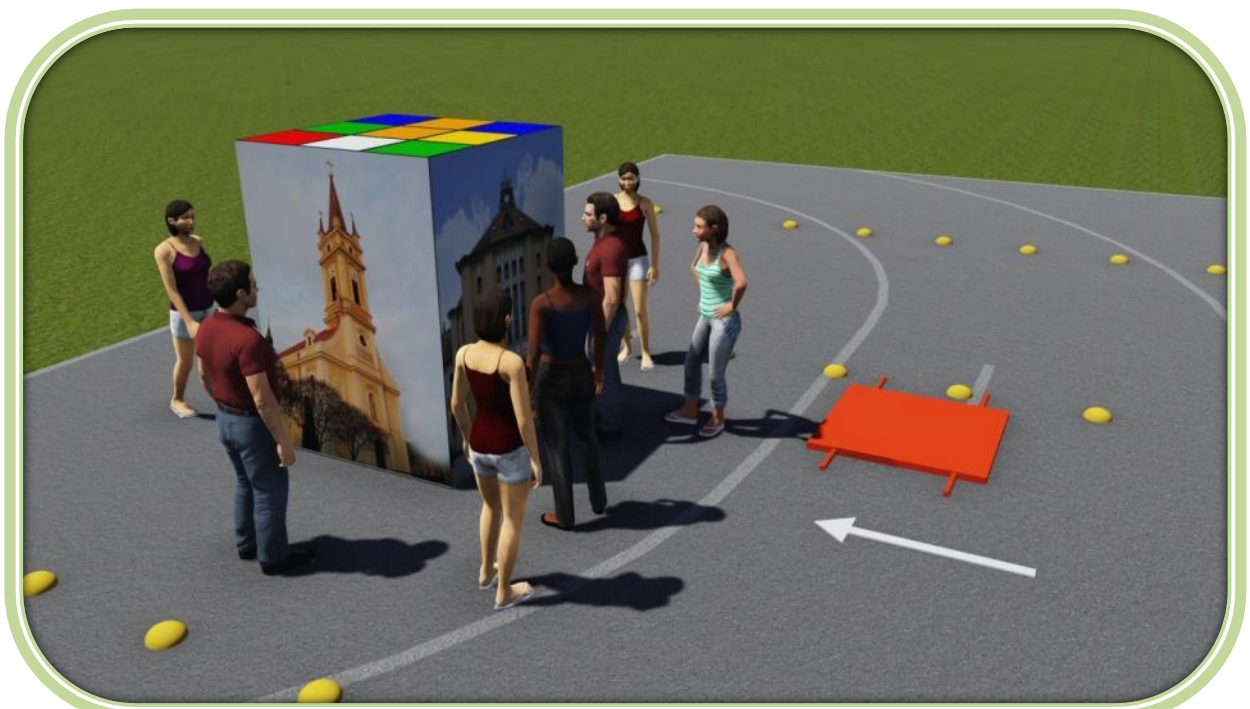
treba da obori tri mete za prvi krug



pozicija 3d elemenata (3 x 8)



takmičari *nosači* nose elemente do pozicije za slaganje



svi takmičari slažu 3D pazl sa motivima kanjiške regije

ELEMENTI SCENOGRAFIJE I REKVIZITA



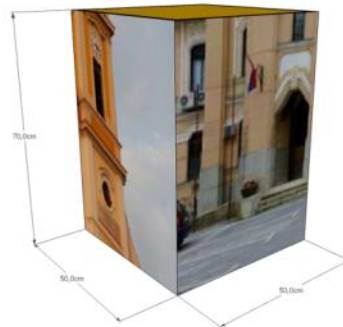
Reketi za tenis x 5



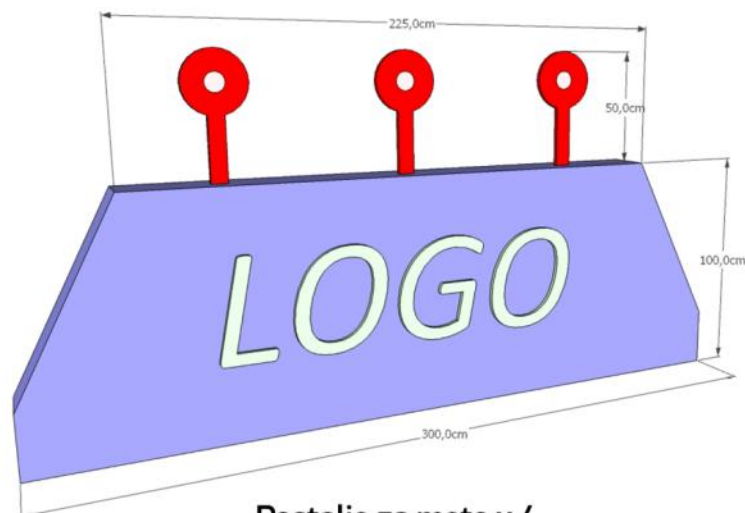
Loptice za tenis x 50



**Sprava za
samotreniranje x 5**

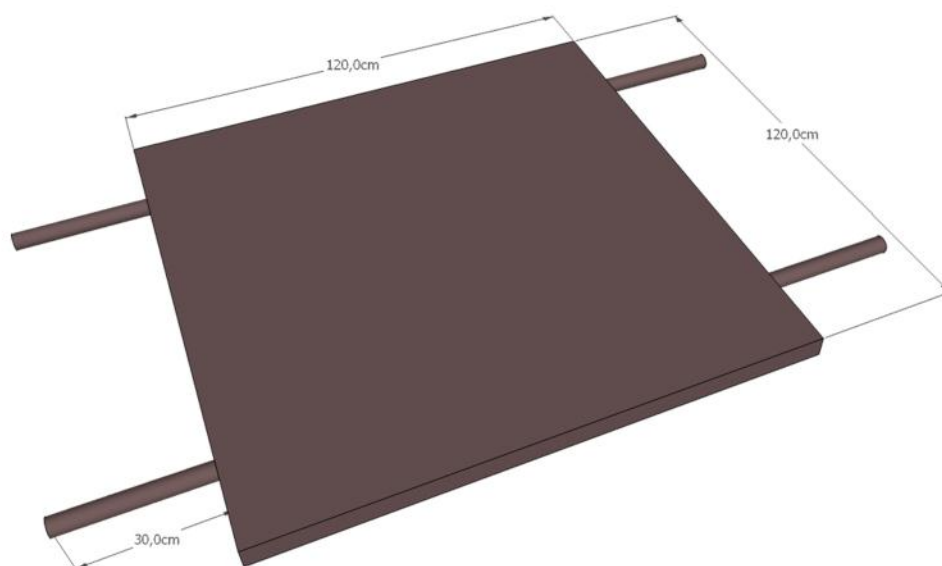


Element Puzle x 120
dimenzije 70 x 50 cm

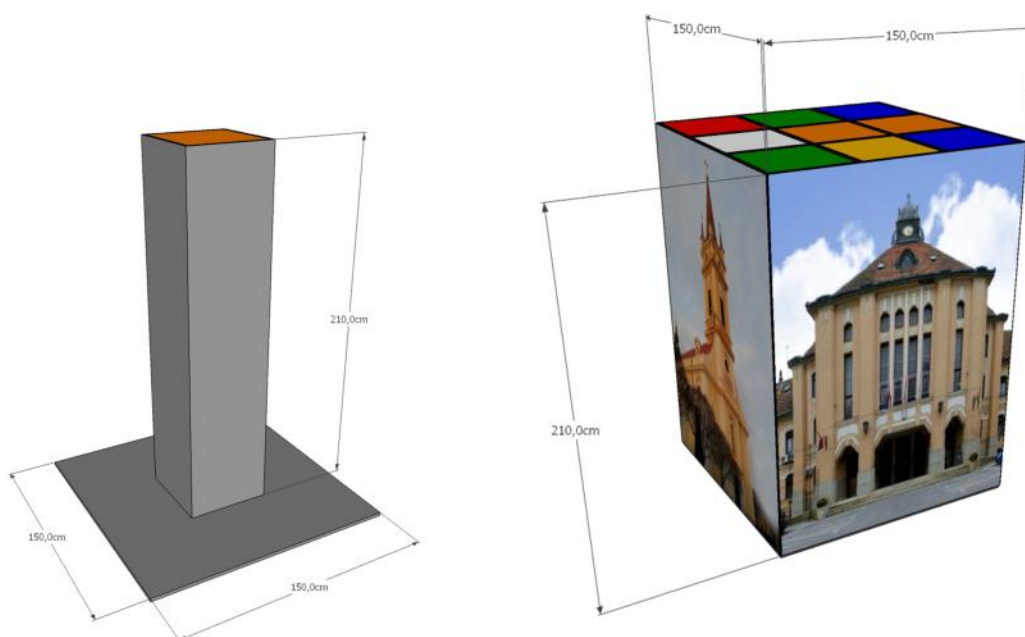


Postolje za mete x 4
ukupne dimenzije 300 x 100 cm
Mete x 12
h 50cm

Štampa za postolje x 4
Mehanizam za mete x 12



Platforma sa ručkama
 ukupne dimenzije 120 x 120 cm + (30cm)



Postolje i stub za puzle x 4
 ukupne dimenzije 150 x 150 x 120 cm)

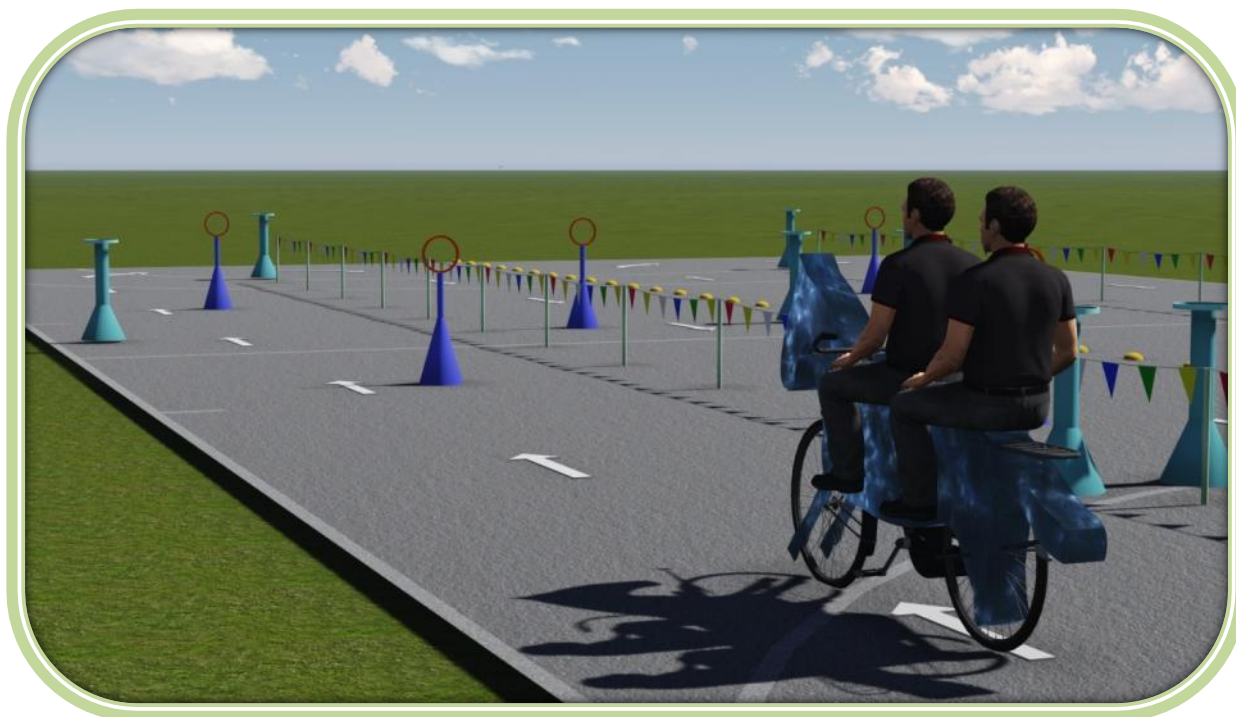
Štampa motivi x 16
 dimenzije 150 x 150 cm

3.	VAROŠKI JAHAČI		
Procenjeno trajanje igre	10 min.	Teren br. 1 asfaltni sportski teren (rukometni teren)	
Broj takmičara	8		
Sastav ekipe			
4 takmičara – (vozači) 1 takmičar – (kopljanik) 1 takmičar – (postavljač)		1 takmičar – (kurir) 1 takmičar – (gađač)	
Opis igre			
<p>Na terenu 20 x 40 metara (beton) uzduž su obeležene dve trake. Takmiče se po dve ekipe u isto vreme. Dva bicikla su prerađena da podsećaju na konje a igrači mogu imati na sebi stilizovane kožne oklope i kape.</p> <p>U prvom krugu trke jedan par igrača je na biciklu. Prvi igrač <i>vozač</i> vozi bicikl, drugi igrač <i>kopljanik</i> sedi na „paktregeru“. Drugi igrač ima u ruci stilizovano „koplje“. <i>Vozač</i> vozi utvrđenom trasom između prepreka (čunjeva) dok drugi igrač mora kopljem pokupiti četiri obruča (alki) koje su postavljene na određenim mestima na stazi i sve zajedno donese na startnu poziciju.</p> <p>U drugom krugu sledeći par igrača uzima bicikli. <i>Vozač</i> prolazi određenom trasom između prepreke dok drugi igrač <i>postavljač</i> nosi 5 loptica sa „čičak“ trakom (u mrežici) i iste mora postaviti na određena postolja. Vraćaju se na startnu poziciju.</p> <p>U trećem krugu novi par igrača uzima bicikl. <i>Vozač</i> prolazi određenom trasom. Drugi igrač <i>kurir</i> ima stilizovanog sokola na ruci. Soko ima upakovanu zastavicu vezanu za nogu. Cilj je da što pre dostave „paket“ do startne pozicije. Zastavicu uzima <i>gađač</i>, stavlja je u mrežicu za lopte i seda na bicikl kao suvozač.</p> <p>U četvrtom krugu <i>vozač</i> prati utvrđenu trasu. <i>Kurir</i> uzima pet loptica sa postolja i stavlja ih u mrežicu. Kad pokupi svih pet loptica dolaze do kraja staze. <i>Gađač</i> gađa lopticama kružnu metu sa tri koncentrična kruga različitih veličina i vrednosti. Kada potroši sve loptice uzima zastavicu i postavlja je na za to određeno mesto.</p>			
Pravila			
<p>Meri se vreme.</p> <p>Igrači ni u kom trenutku ne smeju dodirnuti tlo nogama u momentima kad obavljaju zadatak (alke, postavljanje loptica, uzimanje loptica).</p> <p>Igrači mogu dodirnuti nogama tlo kada ne obavljaju zadatke ali se tada ne smeju odgurivati ni kretati.</p>			
Bodovanje			
<p>Ekipe koja ima najbolje postignuto vreme (najkraće) dobija 4 boda, druga 2, treća 1 i četvrta 0</p> <p>Ekipe dobijaju po bod za svaku donešenu alku (maksimum 4)</p> <p>Polja na meti (velika meta): centralno 3, srednje 2 i obod 1 poen. Najveći rezultat na meti nosi 4 boda, drugi 2, treći 1 i četvrti 0</p> <p>Finalni bodovi u igri se računaju sabiranjem postignuth rezultata (vreme + alke + meta)</p> <p>Maksimalni broj bodova je 12 a minimum 0.</p>			
Ciljevi igre			
<p>Igra razvija timski duh, spretnost, motoriku, preciznost i brzinu.</p> <p>Takođe „oslikava“ istoriiu na ovim prostorima.</p>			

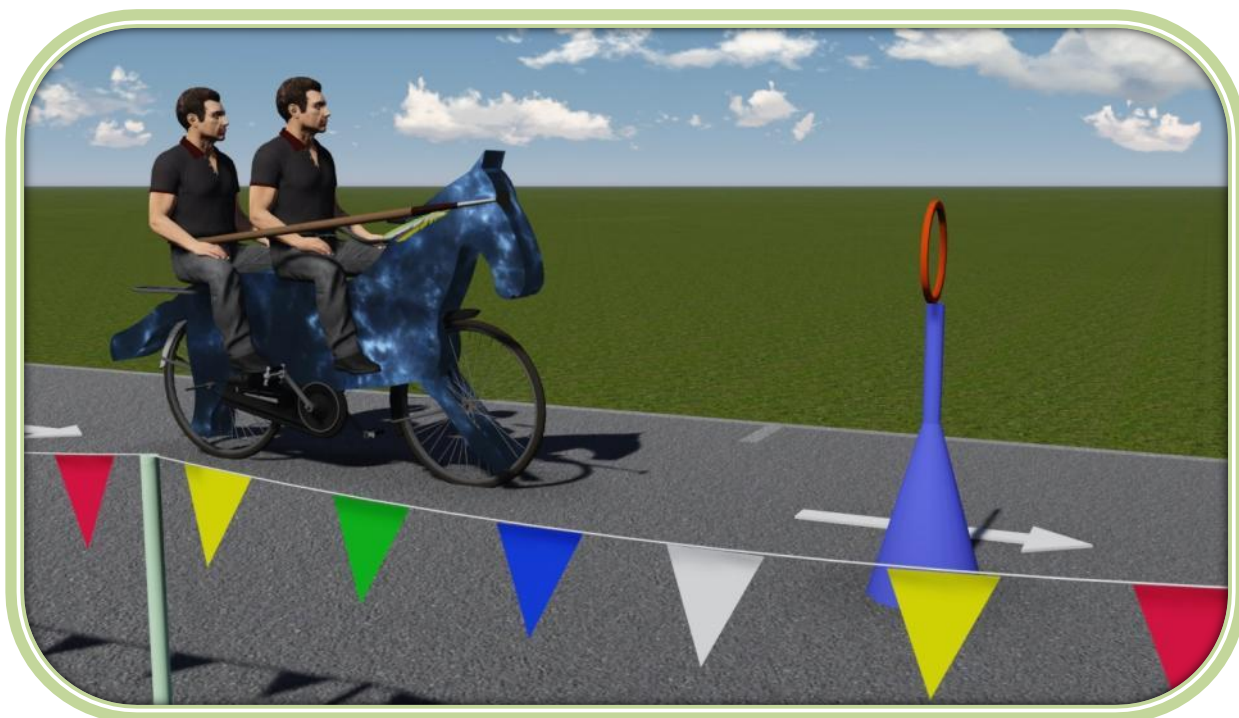
PRIKAZ IGRE



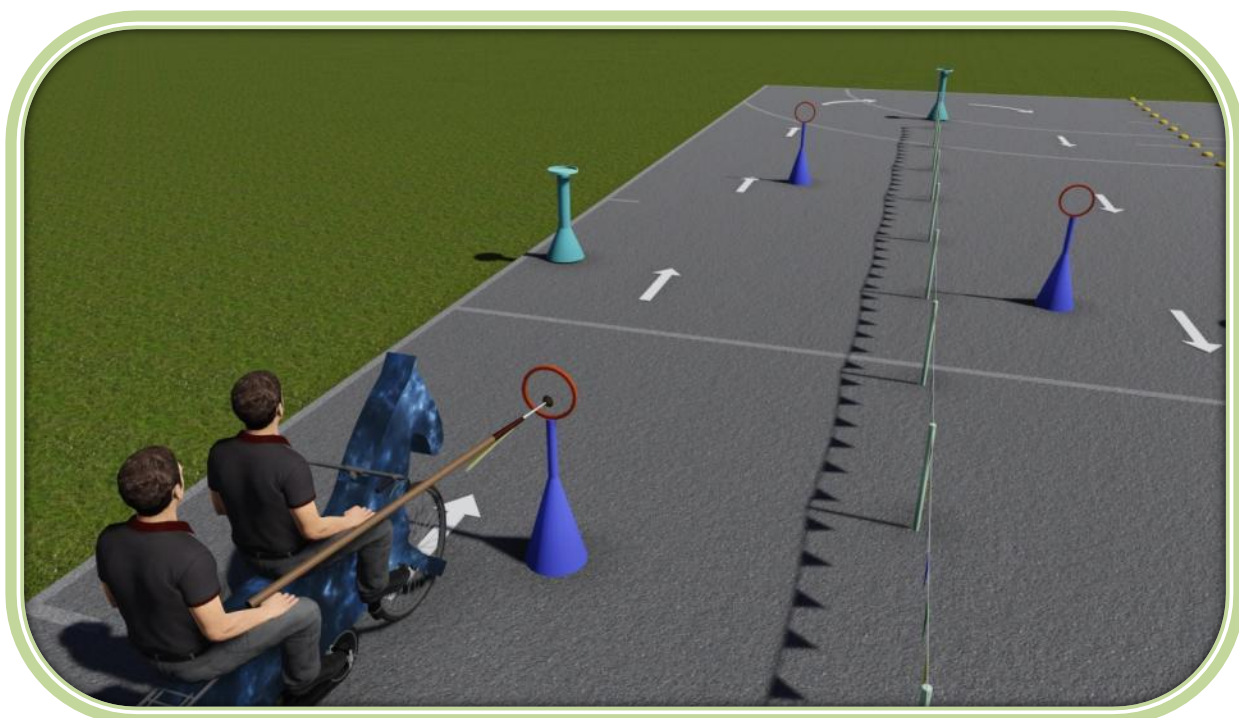
I krug: vozač 1 i kopljanik



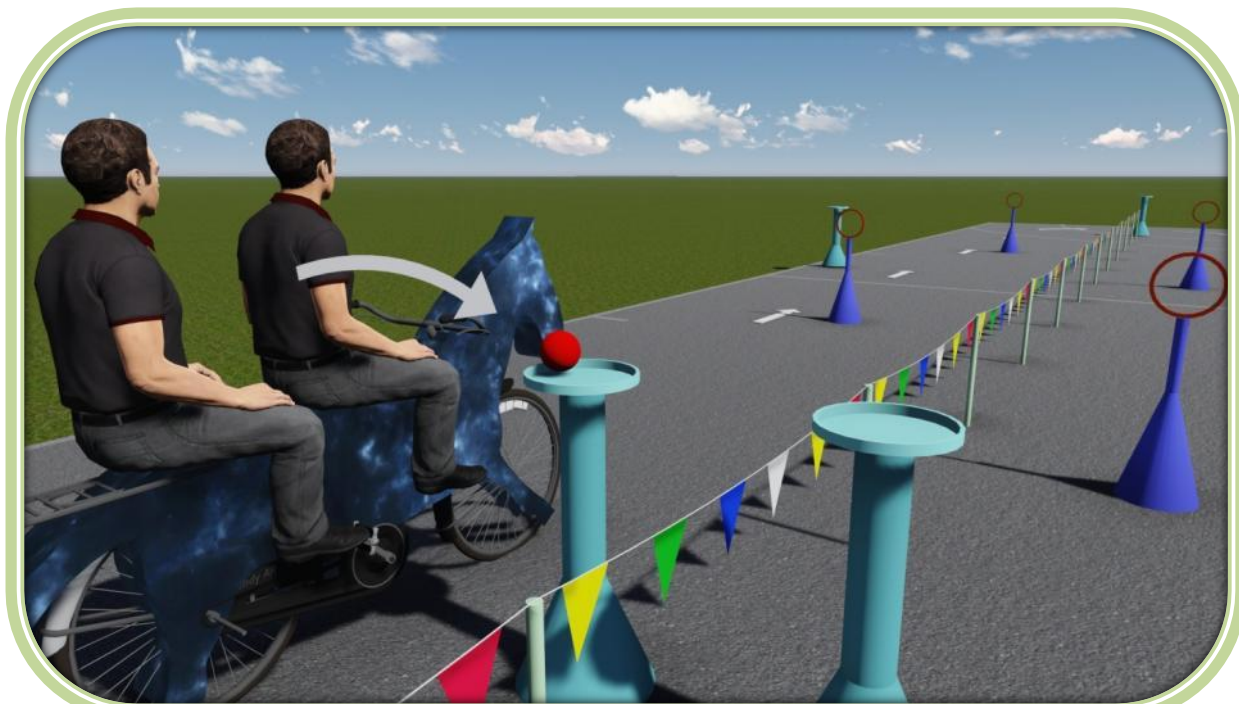
prilaze prvoj kariki (obruč)



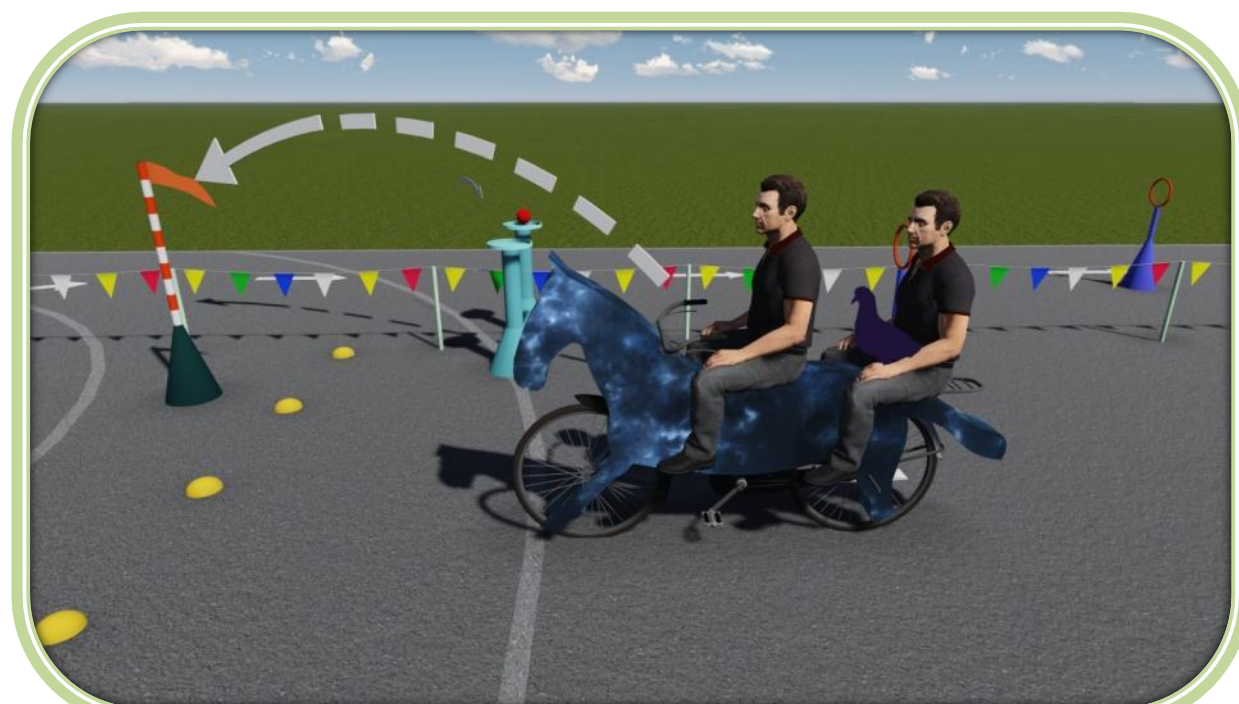
prilaze prvoj kariki (obruč)



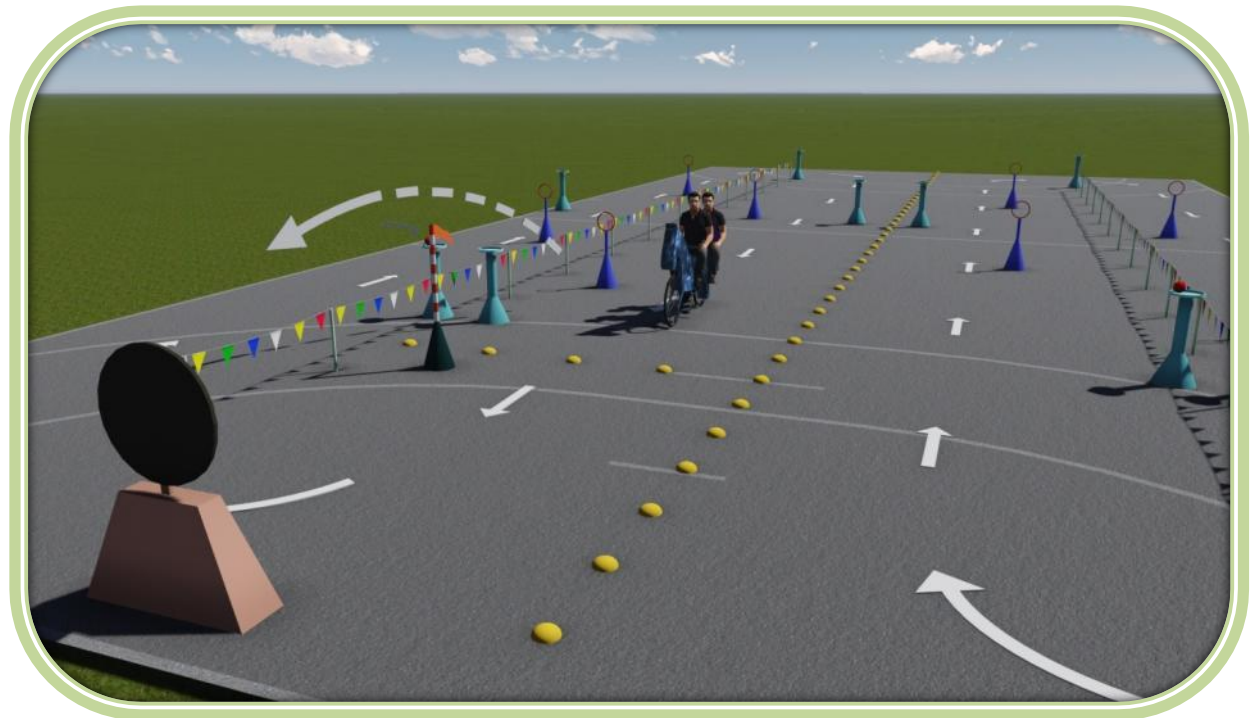
kopljanik kopljem uzima kariku



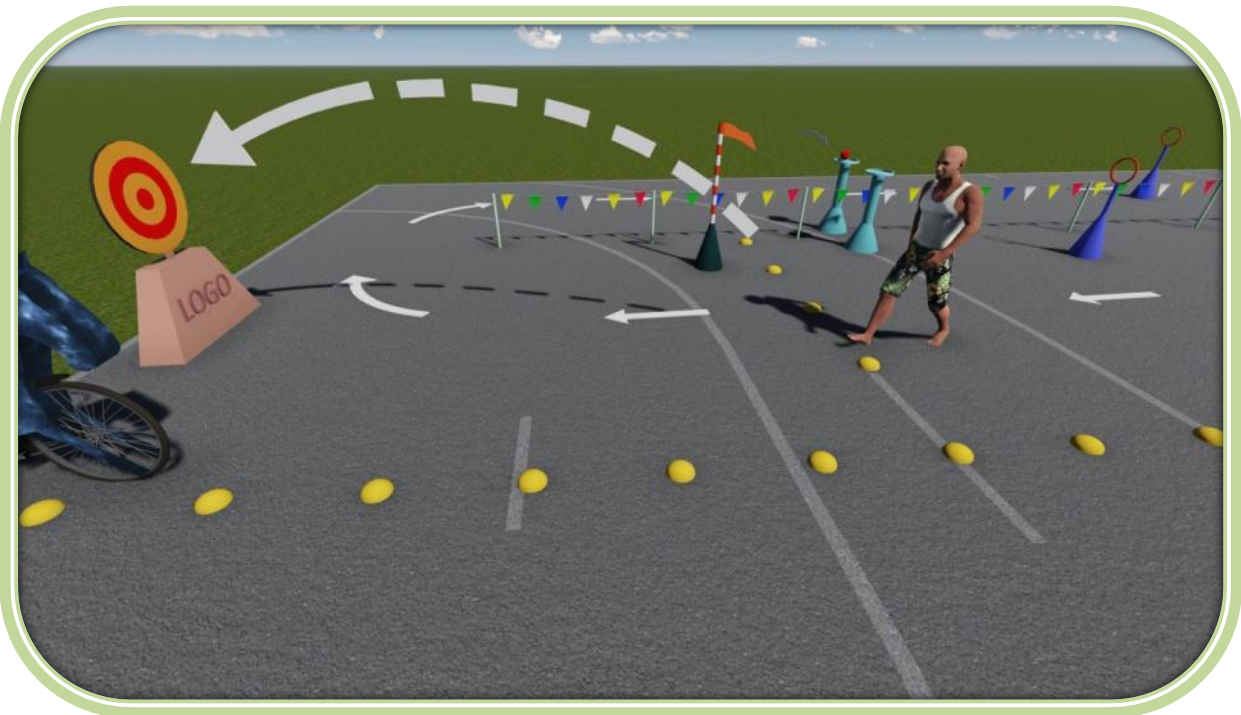
II krug; vozač 2 i *postavljač*. *Postavljač* stavlja čičak lopte



III krug; vozač 3 i *kurir*. *Kurir* ima stilizovanog sokola sa porukom

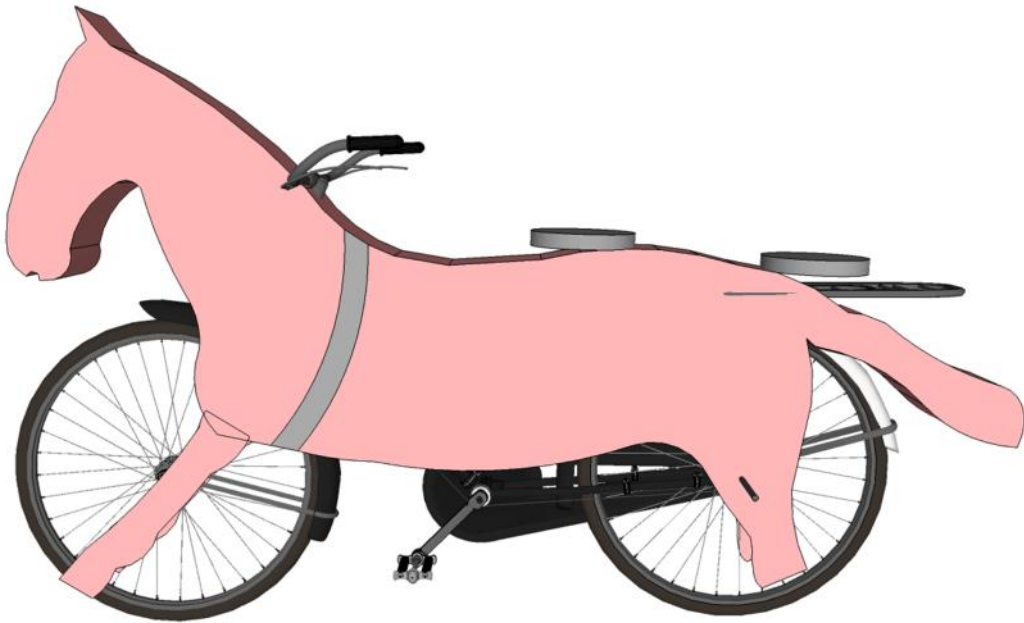


IV krug; vozač 4 i gađač uzimaju loptice i prilaze meti

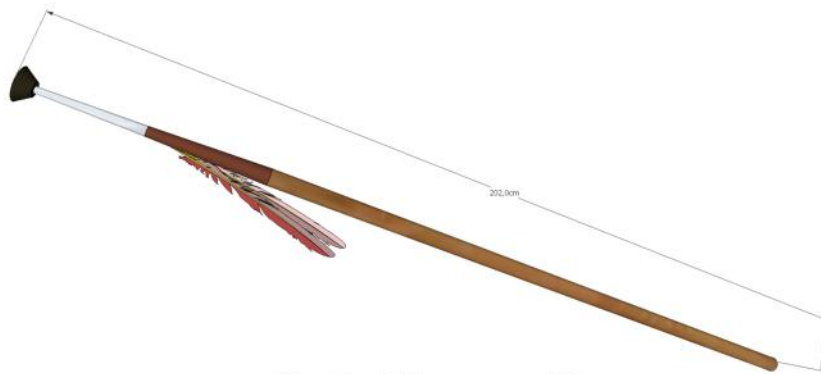


gađač gađa čičak lopticama metu

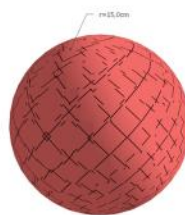
ELEMENTI SCENOGRAFIJE I REKVIZITA



Bicikli prerađeni sa dva sica, nogostupima i “maskom” konja x 2



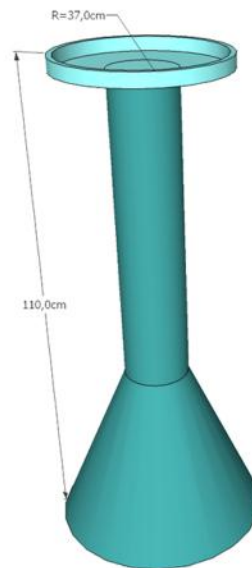
Koplje stilizovano x 3
dimenzija 200 cm



Loptice sa čičak trakom x 50



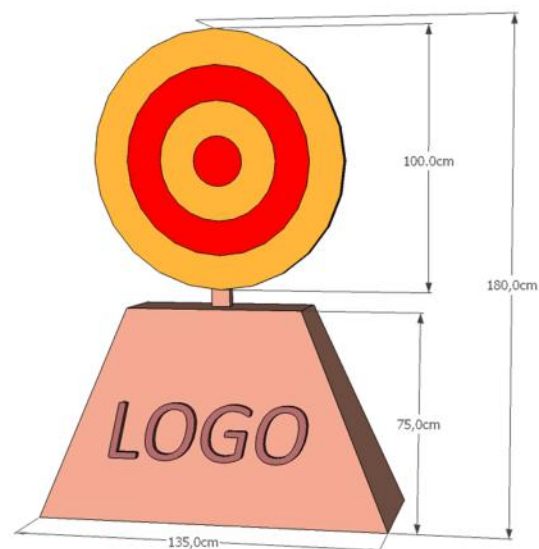
Postolje za karike sa karikama x 10
dimenzija h100 cm



Postolje za loptice x 10
dimenzija h110 cm



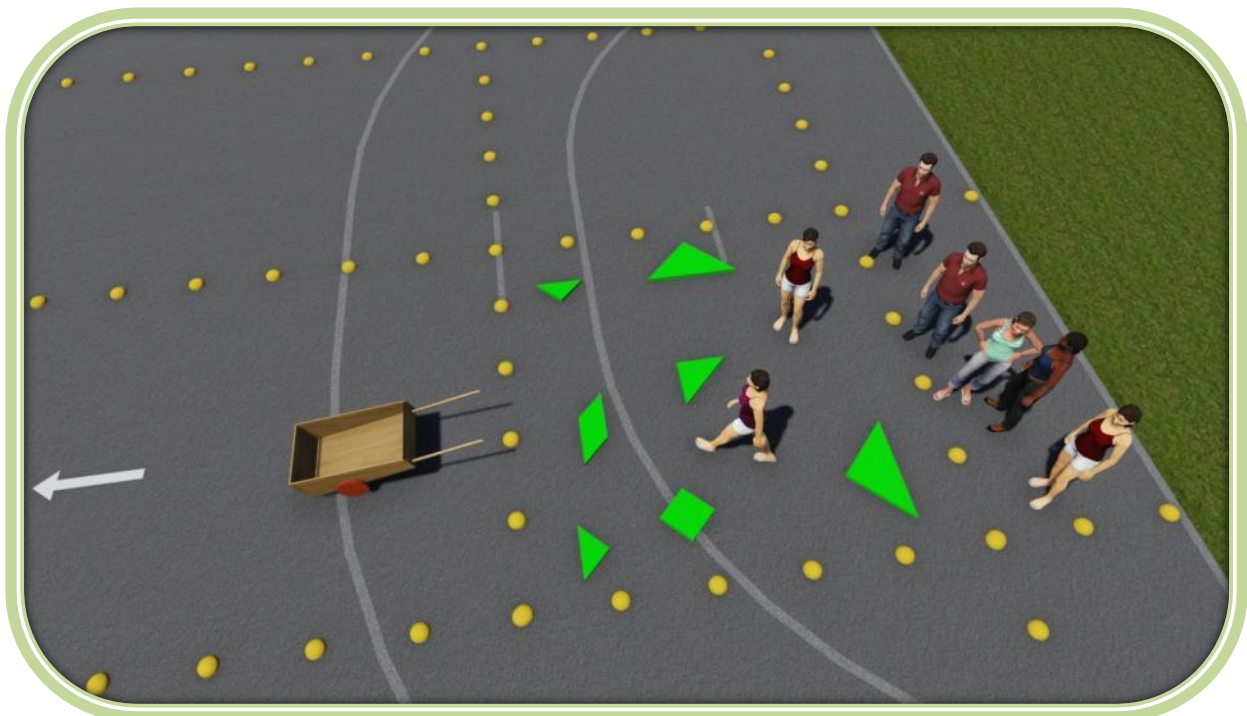
Postolje za zastavicu
+ zastavica x 10
dimenzija h180 cm



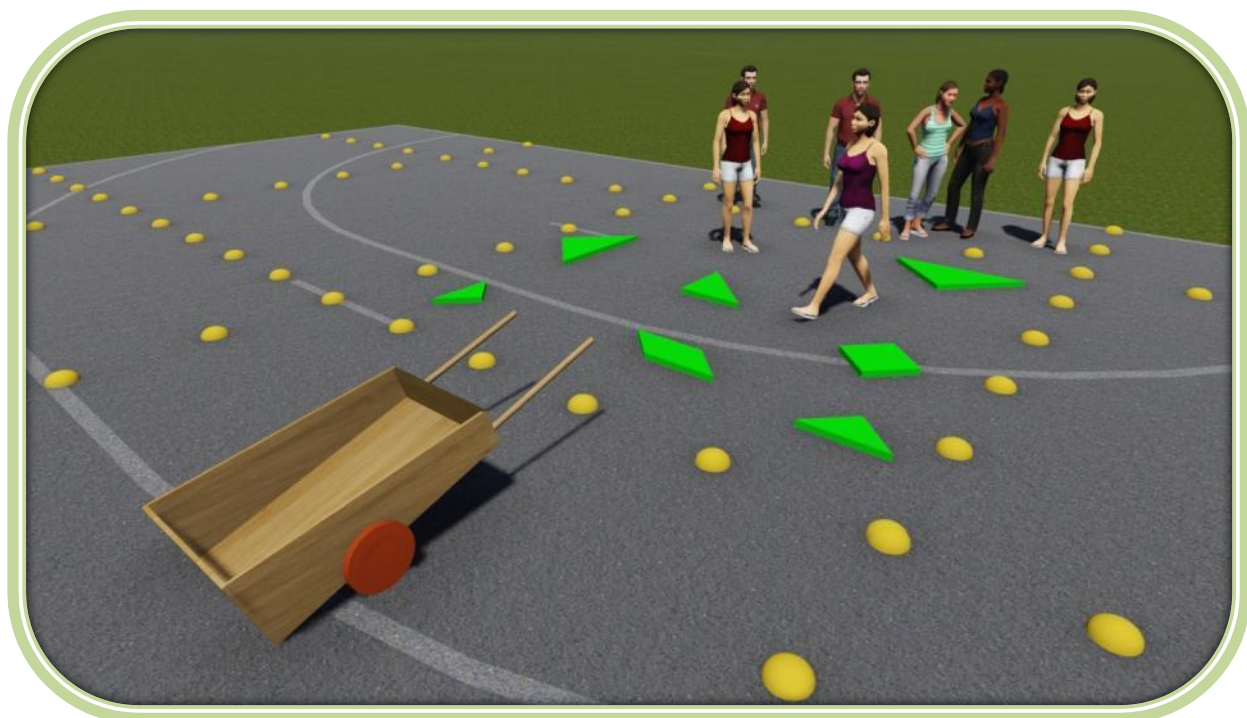
Meta sa postoljem x 2
ukupnih dimenzija 135 x 180 cm

4.	NEVIDLJIVI TANGRAM		
Procenjeno trajanje igre	10 min.	Teren br. 1 asfaltni sportski teren (rukometni teren)	
Broj takmičara	8		
Sastav ekipe			
1 takmičar – (nameštač/slagač) 2 takmičara – (tragači/slagači) 1 takmičar – (transportet/slagač) 4 takmičara – (navođači/slagači)			
Opis igre			
Na terenu 20 x 40 metara (beton) uzdužno su postavljene četiri staze. U prvoj trećini staze je površina na kojoj igrač iz protivničke ekipe <i>nameštač</i> raspoređuje sedam elemenata tangrama po svom nahođenju (ima 30s vremena). Dva igrača <i>tragača</i> iz jedne ekipe imaju povez preko očiju. Na znak sudije ostali igrači <i>navođači</i> navode svoje igrače i pomažu im da pronađu elemente. Kada neki igrač pronađe element mora ga obeležiti postavljanjem markera. Kada su svi elementi pronađeni (markirani) svi igrači odnose i slažu delove tangrama u kolica. Takmičar <i>transporter</i> stavlja povez na oči i ostali igrači iz ekipe ga navode. <i>Transporter</i> (gura) kolica po utvrđenoj trasi sa preprekama (čunjevi, „limbo“ prepreka) do table koja je prekrivena platnom. Kada <i>transporter</i> stigne na obeleženo mesto kod table može skinuti povez. Ekipa tada skida platno sa table i otkriva iscrtane spoljne ivice zadatog tangram oblika . Cela ekipa rešava oblik od delova iz kolica. Cilj je sastaviti zadati tangram oblik u što kraćem vremenu.			
Pravila			
Meri se vreme. Ekipa koja za najkraće vreme složi Tangram je pobednik. Za svaku pomerenu prepreku se dobijaja pet kaznenih sekundi.			
Bodovanje			
Ekipa koja ima najbolje postignuto vreme (najkraće) dobija 8 boda, druga 6, treća 4 i četvrta 2			
Ciljevi igre			
Igra razvija timski duh, kordinaciju, spretnost, brzinu logiku i kreativno razmišljanje.			

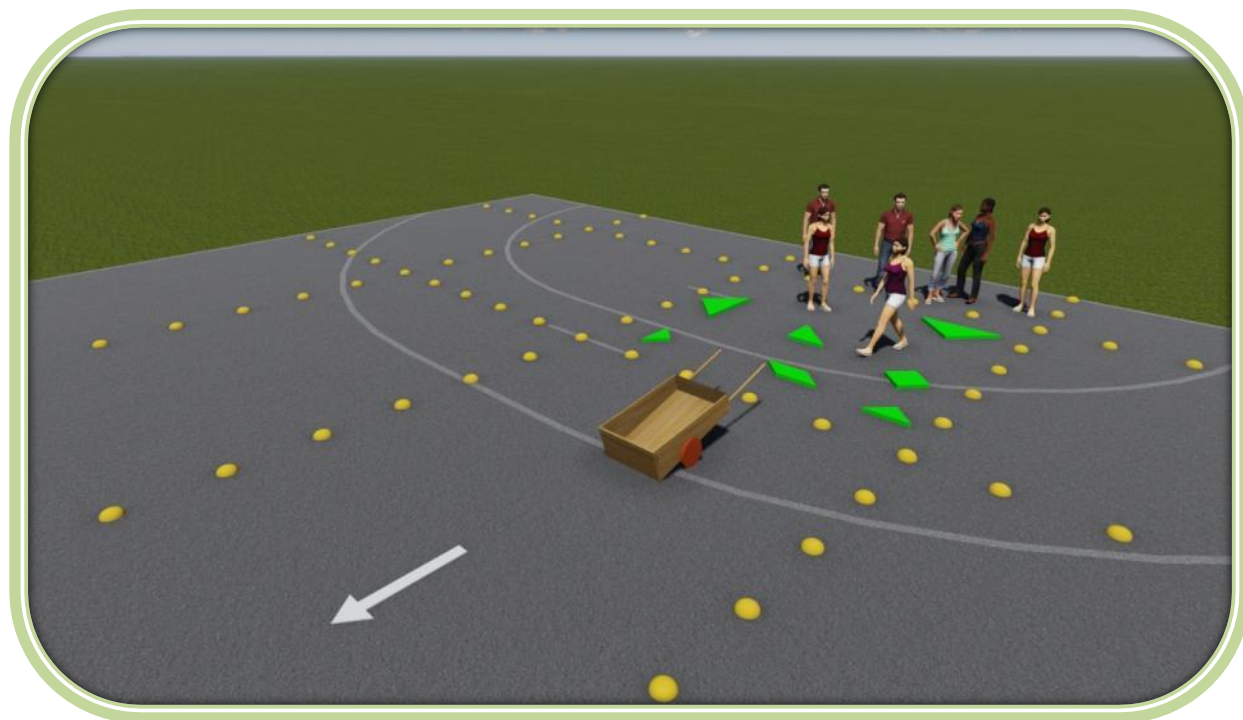
PRIKAZ IGRE



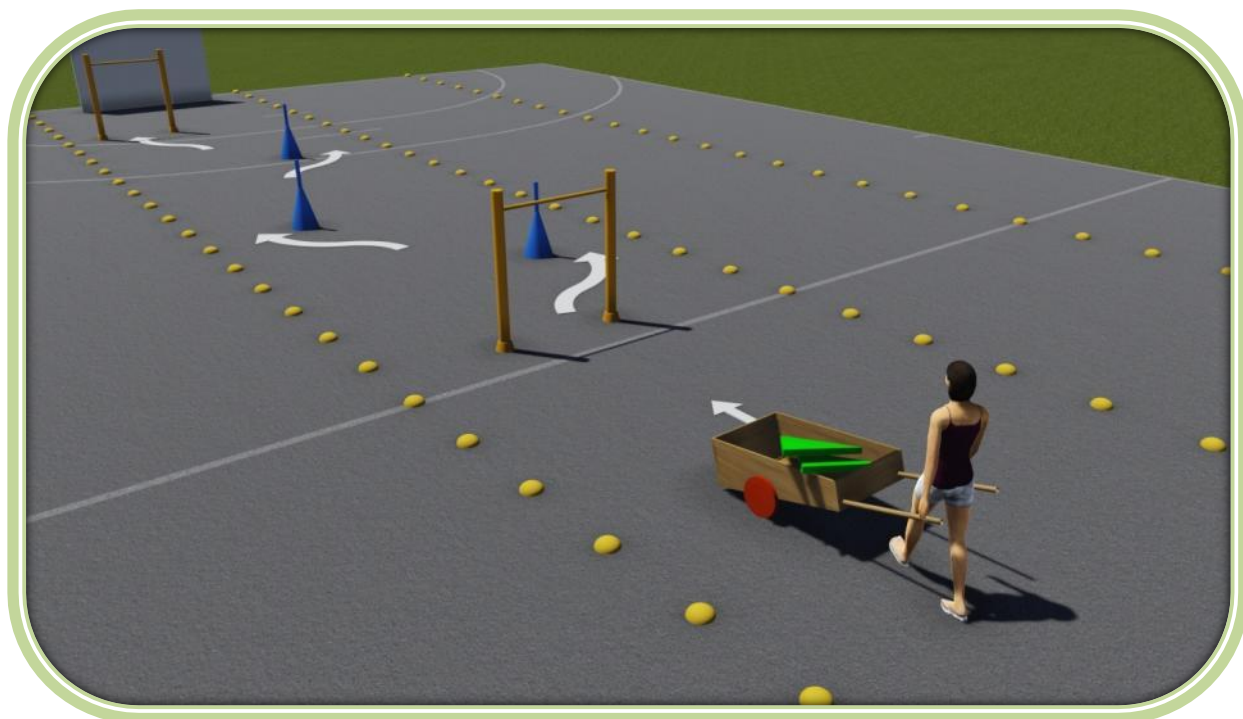
protivnički igrač *nameštač* nasumice postavlja delove tangrama



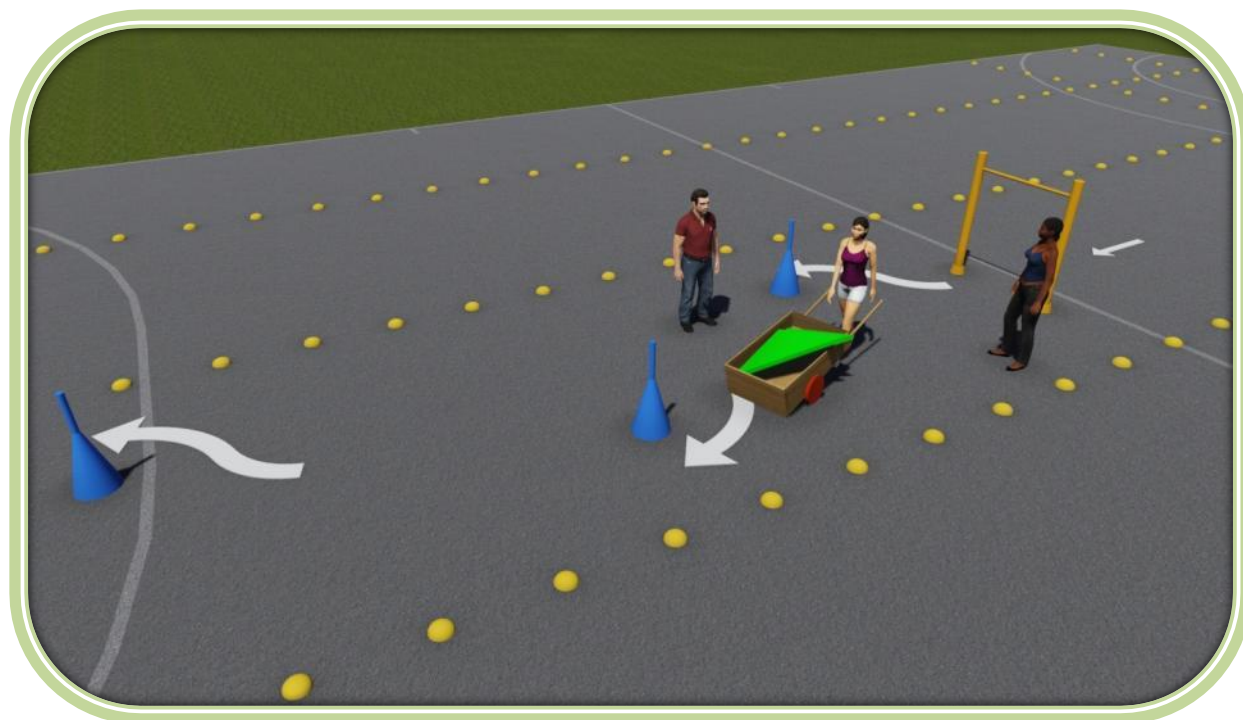
takmičari *navođači* navode svoje saigrače *tragače*



tragači obeležavaju pronađeni deo



transporter gura kolica sa delovima tangrama



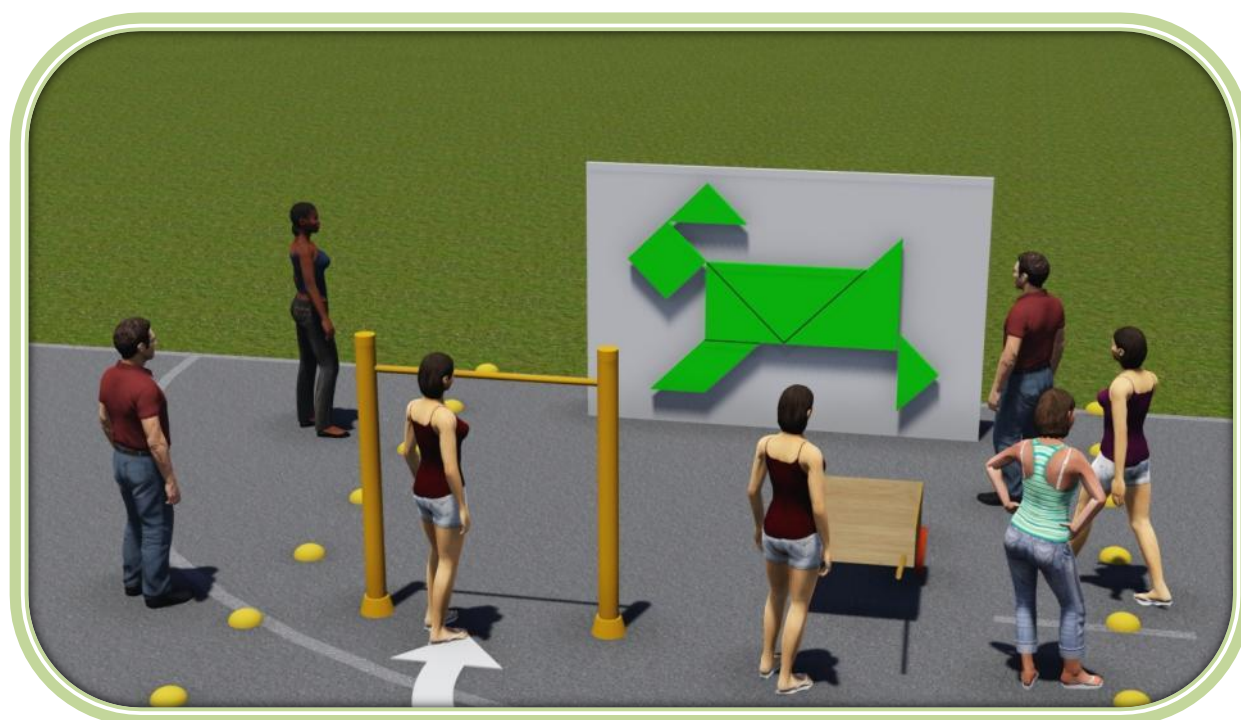
prolazi prepreke



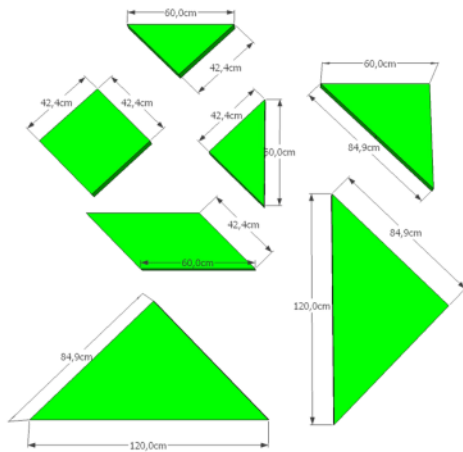
cela ekipa sastavlja tangram oblik



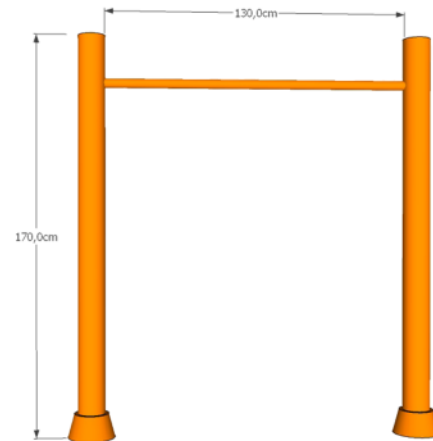
prikazi jednog od mogućih tangram oblika



ELEMENTI SCENOGRAFIJE I REKVIZITA



**Komplet tangram delova
sa magnetima x 5 kompleta**
ukupne dimenzije kompleta 120 x 120 cm



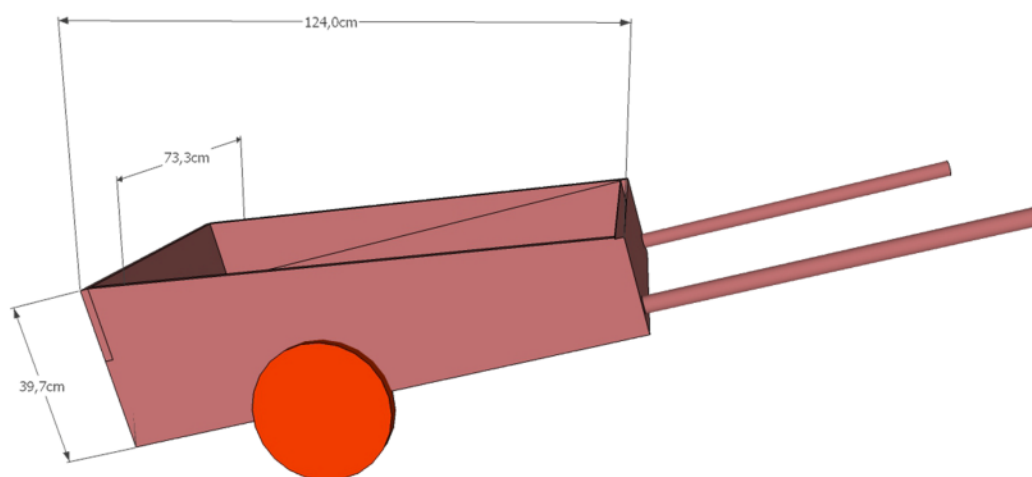
“Limbo” prepreka podesiva x 8
dimenzije (od - do)
150 (200) x 100 (150)



Čunj prepreka x 15
dimenzija h100 cm



**Tabla za tangra magnetne delove
sa konstrukcijom x 4**
dimenzije
300 x 200 cm

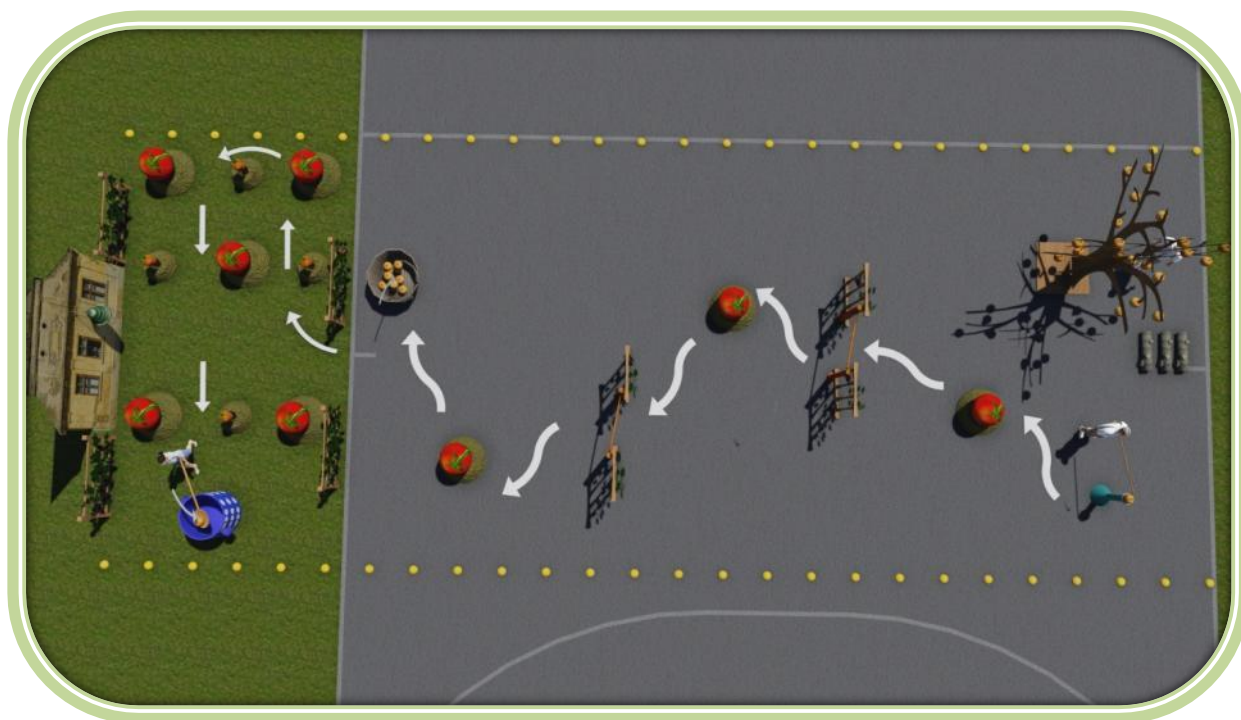


Kolica x 4

ukupne dimenzije kompleta 40 x 73 x 124 cm

5	KANJIŠKI PEKMEZ	
Procenjeno trajanje igre	15 min.	Teren br. 1 asfaltni sportski teren (rukometni teren)
Broj takmičara	8	
Sastav ekipe		
2 takmičara – (<i>berači</i>) 4 takmičara – (<i>zaljubljeni</i>) 1 takmičar – (<i>domaćica</i>) 1 takmičar – (<i>dostavljač</i>)		
Opis igre		
<p>Na terenu 20 x 40 metara (beton, zemlja) popreko su postavljene četiri staze. Na početku svake staze je stilizovano drvo kajsije. Na drvetu ima ukupno dvadeset kajsija od kojih samo osam njih mogu da se „uberu“. Dva igrača <i>berača</i> su pored drveta. Na znak sudije prvi od dva <i>berača</i> uzima štap određene dužine sa mrežicom (ili kukom) na kraju. Cilj mu je da „ubere“ četiri kajsije. Kada ubere prvu kajsiju mora je postaviti na postament određene visine. Kada postavi kajsiju dva igrača iz tima <i>zaljubljeni</i> moraju istu čelima uhvatiti i odneti do korpe na kraju staze kod improvizane kapije (prolaze prepreke: stilizovano povrće i cveće, „limbo“ prepreku (stilizovanu u seoskom stilu)). Iza kapije je kulisa seoske kućice sa „baštom“ ispred. Tamo se nalazi sledeći igrač <i>domaćica</i> obučena u stilizovanu narodnu nošnju. Donji deo haljine od struka naniže je predimenzionisan. Kada <i>zaljubljeni</i> ubace kajsiju u korpu <i>domaćica</i> daje znak zvonom da <i>berač može</i> da ubere sledeću kajsiju. Prvi par <i>zaljubljenih</i> se u isto vreme vraća na početnu poziciju. Kad <i>berač</i> ubere sledeću kajsiju drugi par <i>zaljubljenih</i> je nosi istom putanjem. Kada prvi <i>berač</i> ubere četiri kajsije a četvrta kajsija bude odnešena u korpu, takmičar <i>postavljač</i> (koji se nalazi pored pletene korpe sa donetim kajsijama) uzima kajsiju i stavlja je <i>domaćici</i> na predimenzionisanu drvenu varjaču. <i>Domaćici</i> je cilj da prođe „baštom“ do „kuće“ ispred koje je lonac za pekmez. U „bašti“ su prepreke u obliku stilizovanog povrća i cveća (šargarepe, zelen, saksije sa cvećem itd.). Dok prolazi „baštom“ držeći varjaču sa kajsijom ispred sebe mora paziti da joj kajsija ne ispadne i da haljinom ne pomeri prepreke.</p> <p>Kada ubaci poslednju kajsiju u šerpu mora otići do zvona i dati znak da drugi <i>berač</i> počne sa branjem. Sve se ponavlja sa drugim <i>beračem</i>. Kada <i>domaćica</i> ubaci poslednju kajsiju <i>dostavljač</i> mora otrčati do drveta i doneti nazad do kazana tri stilizovane predimenzionisane cepanice (prolazići između prepreke). Kada su cepanice postavljene <i>domaćica</i> odlazi do zvona i zvoni za kraj.</p>		
Pravila		
<p>Meri se vreme.</p> <p>Ako kajsija ispadne bilo <i>beraču</i>, <i>zaljubljenima</i>, <i>domaćici</i> ili <i>postavljaču</i> (cepanica) dobija se kaznenih pet sekundi na postignuto vreme.</p> <p>Za svaku pomerenu ili srušenu prepreku dobija se kaznenih pet sekundi.</p> <p><i>Berač</i> može palu kajsiju uzimati štapom i ako je pala na zemlju.</p> <p><i>Zaljubljenima</i> ako je kajsija ispala mogu je rukama vratiti na „čela“ ali moraju krenuti sa mesta gde im je kajsija ispala.</p> <p>Svaka kajsija mora biti postavljena na postament, ubačena u korpu i kazan.</p> <p>Sve cepnice moraju biti donešene.</p>		
Bodovanje		
Ekipe koja ima najbolje postignuto vreme sve sa kaznenim sekundama (najkraće) dobija 10 bodova, druga 7, treća 5 i četvrta 3		
Ciljevi igre		
Igra razvija timski duh, kordinaciju, brzinu i spretnost. Takođe promoviše kanjiški kraj oslikavanjem seoskog života, običaja i voćarskih kultura koje se gaje na ovom području.		

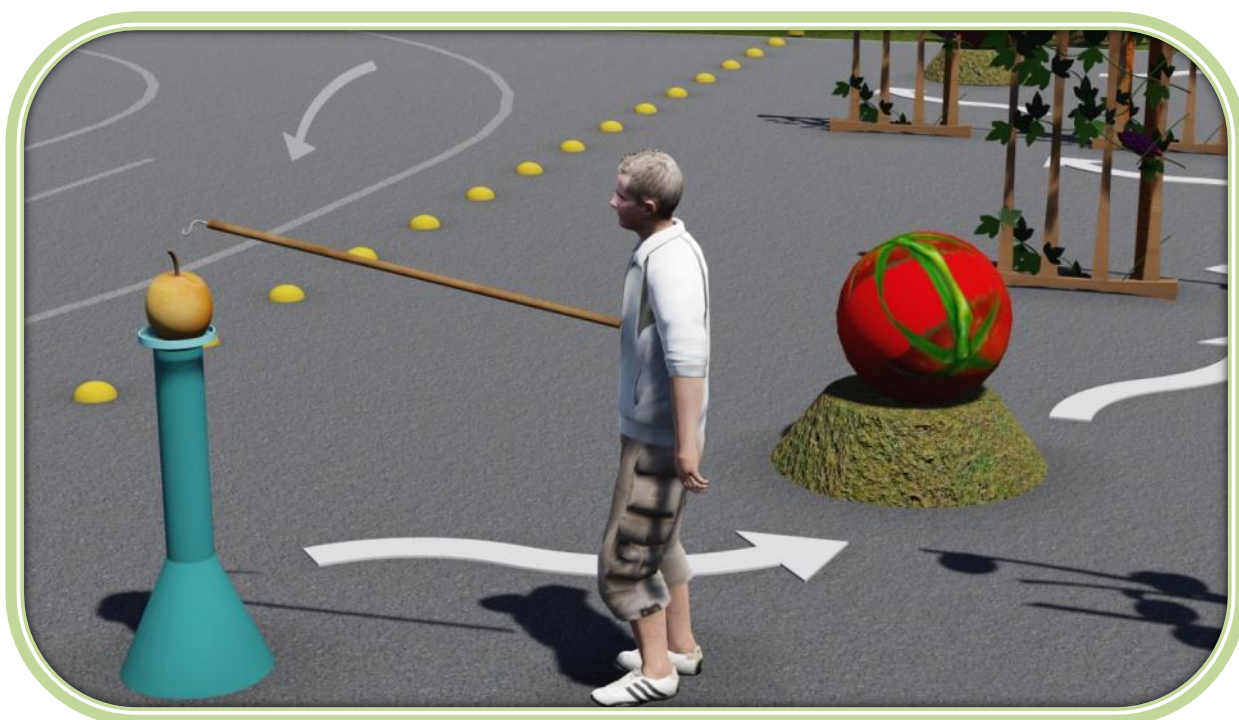
PRIKAZ IGRE



prikaz staze sa pozicijama i preprekama



takmičar *berač* skida kajsije



takmičar *berač* postavlja kajsiju na postolje



takmičari *zaljubljeni* nose kajsiju



ubacuju kajsiju u košaru



takmičarka *domaćica* uzima kajsiju drvenom varjačom



prolazi prepreke...



...pazeći da ih ne sruši i ne ispusti kajsiju

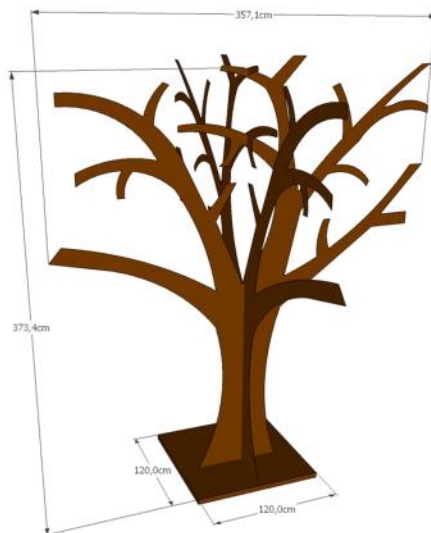


ubacuje kajsiju u stilizovanu šerpu za kuvanje pekmeza

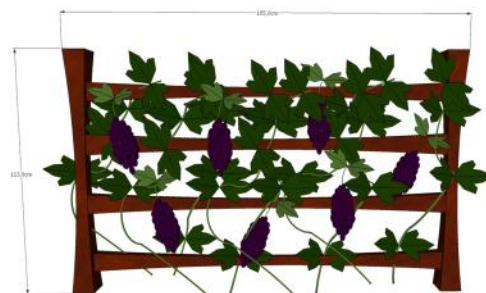


takmičar *dostavljač* donosi tri cepanice

ELEMENTI SCENOGRAFIJE I REKVIZITA



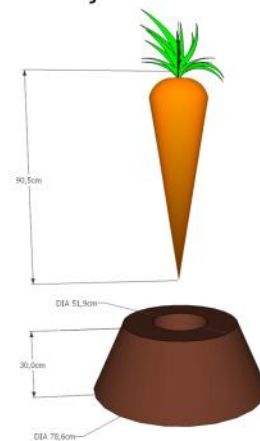
Drvo za kajsije x 4
ukupnih dimenzija 120 x 120 x 373 cm



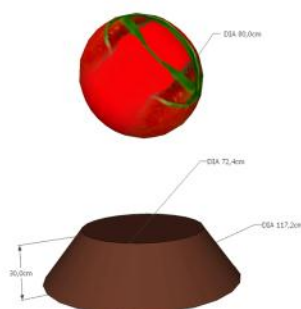
Ukrasna ograda x 32
dimenzije 114 x 185 cm



Postolje za kajsije x 4
dimenzija h110 cm



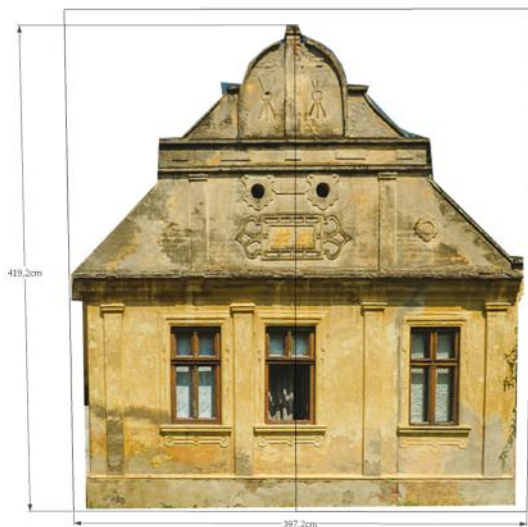
**Prepreka šargarepa
sa postoljem x 15**
ukupnih dimenzija 125 cm x 76cm



**Prepreka paradajz
sa postoljem x 35**



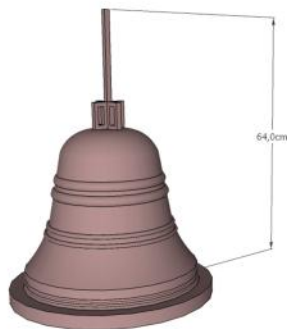
Stilizovane kajsije x 90
Ø = 23 cm



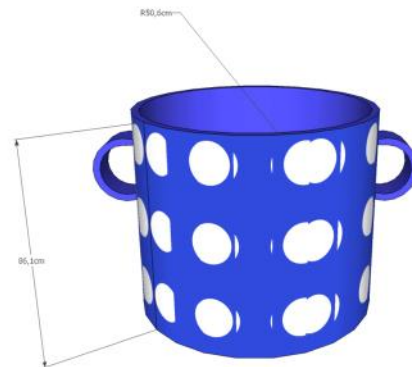
Kulisa kuća x 4
ukupnih dimenzija 419 x 397 cm



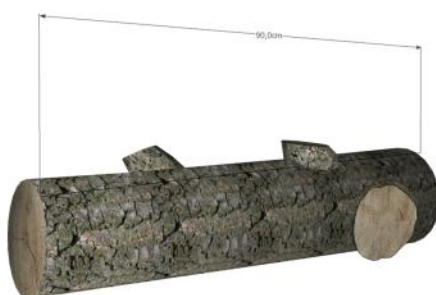
Pletena košara x 5
dimenzija 115 x 62 cm



Stilizovano zvono x 4
h 64 cm



Stilizovana šerpa x 4
dimenzija h86 cm R397 cm



Stilizovana cepanica x 14
dužine 90 cm



Stilizovana varjača x 5
dužine 195 cm



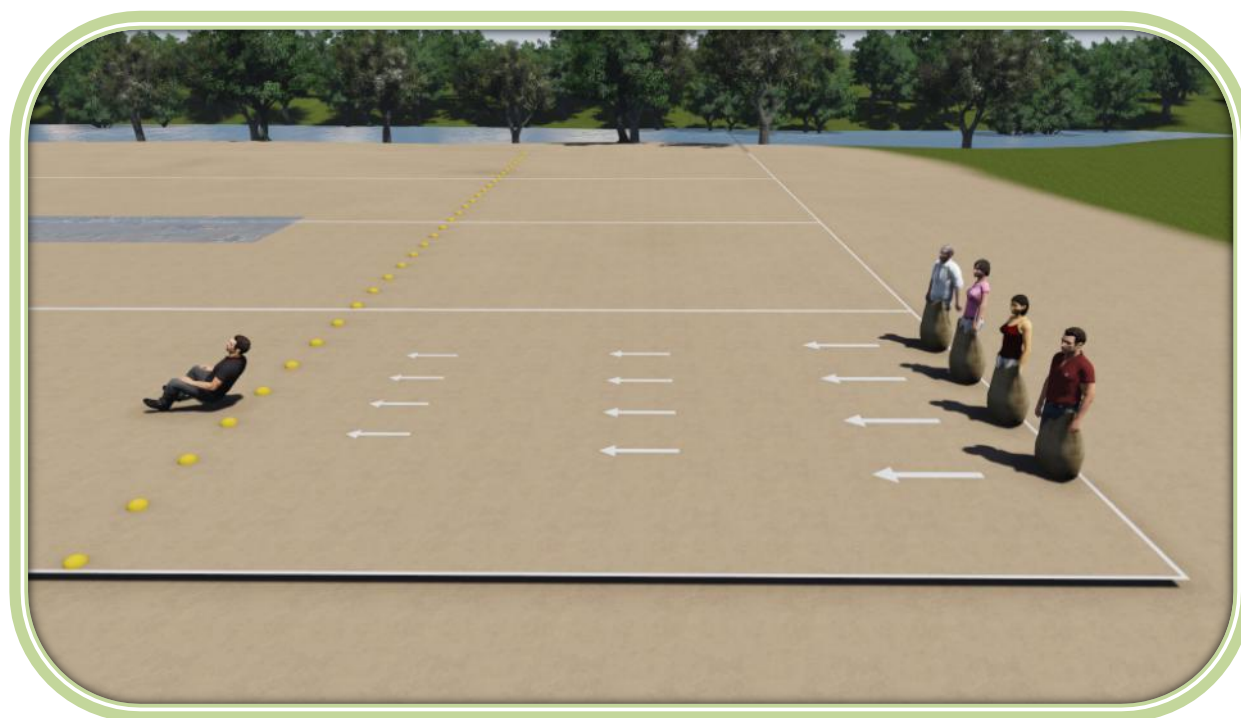
Haljina *domaćice* x 4

6	PRAĆKA U DŽAKU		
Procenjeno trajanje igre	10 min.	Teren br. 2 travnato – peščani teren	
Broj takmičara	6 + 2		
Sastav ekipe			
4 takmičara – (skakači) 1 takmičar – (nišandžija) 1 takmičar – (elastični) 2 takmičara – (rezerve)			
Opis igre			
Na terenu dimenzija 32 x 40 metara u četiri staze takmiče se po četiri ekipe. Na znak sudija po četiri igrača iz svake ekipe <i>skakači</i> skaču u džakovima do obeleženog mesta. Kada i poslednji takmičar <i>skakač</i> stigne sledeći igrač iz ekipe <i>nišandžija</i> ima praćku čiji krajevi su mu vezani za obuću (ili zglobove). U nju stavlja tenisku lopticu (ukupno ih ima 16) i „lansira“ je do sledećeg igrača <i>elastičnog</i> koji hvata loptice bejzbol rukavicom i stavlja ih u mrežu . <i>Elastični</i> nosi prsluk za otporno trčanje. Prsluk je vezan elastičnom gumom za jednu tačku na terenu i njegovo kretanje je ograničeno koliko mu elastična guma dozvoljava. Uhvaćene loptice mora da postavi na šest postamenata pazeći da ne ispadnu sa istih. Pozicije postamenata su tako postavljene da se igrač <i>elastični</i> mora dobro potruditi da stigne do njih. Kada postavi šest loptica preostale uhvaćene loptice (maksimum je 10 preostalo) može koristiti da obori tri mete koje su postavljene na određenoj udaljenosti.			
Pravila			
Takmičari <i>skakači</i> ne smeju da skaču ako im džak spadne. Ako oni padnu mogu ustati i nastaviti. Loptice koje <i>elastični</i> nije uhvatio ne mogu se koristiti dalje u igri. Loptice koje padnu sa postamenta ne mogu se ponovo stavljati na isti.			
Bodovanje			
Vreme se meri do momenta kada poslednji <i>skakač</i> pređe ciljnu liniju (obeleženog mesta) Za svaku postavljenu lopticu na postament dobija se 5 bonus sekundi koje se oduzimaju od ostvarenog vremena, a za pogođenu metu po 7 sekundi. Ekipa koja ima najbolje postignuto vreme (najkraće) dobija 8 bodova, druga 6, treća 4 i četvrta 2			
Ciljevi igre			
Igra razvija timski duh, potencira brzinu, spretnost, preciznost i finu motoriku.			

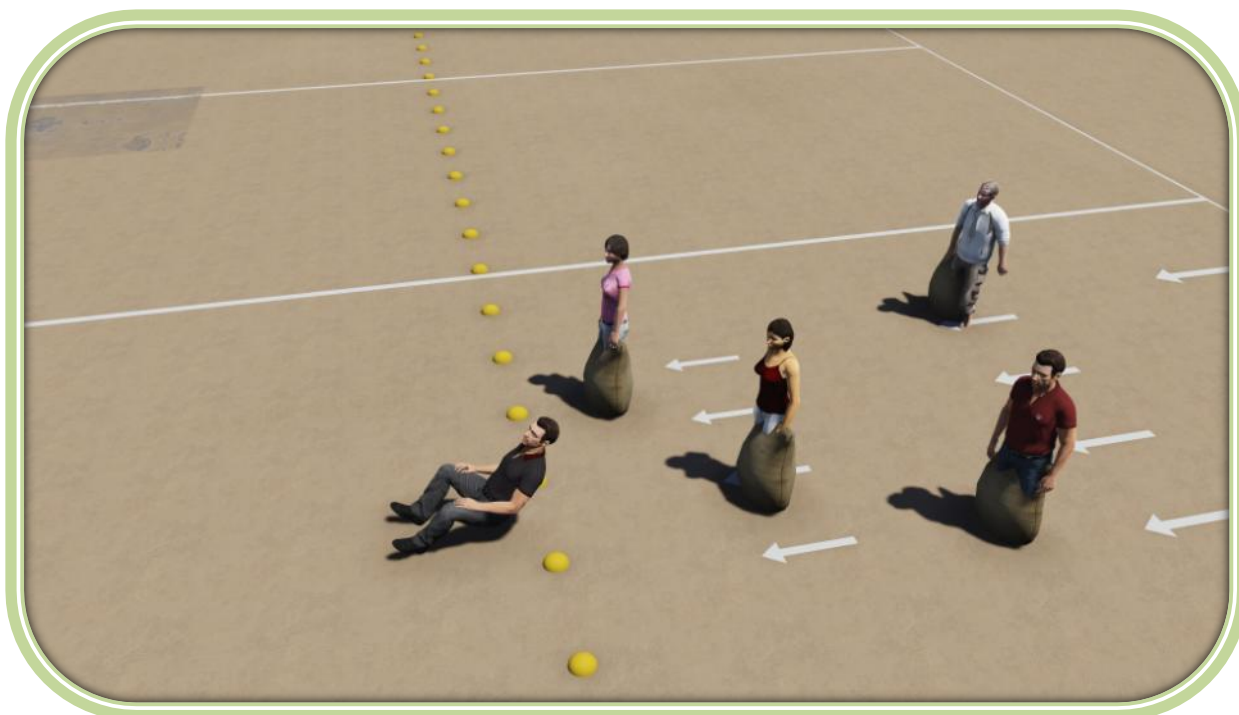
PRIKAZ IGRE



Četiri takmičara *skakača* skaču u džaku...



...do obeleženog mesta



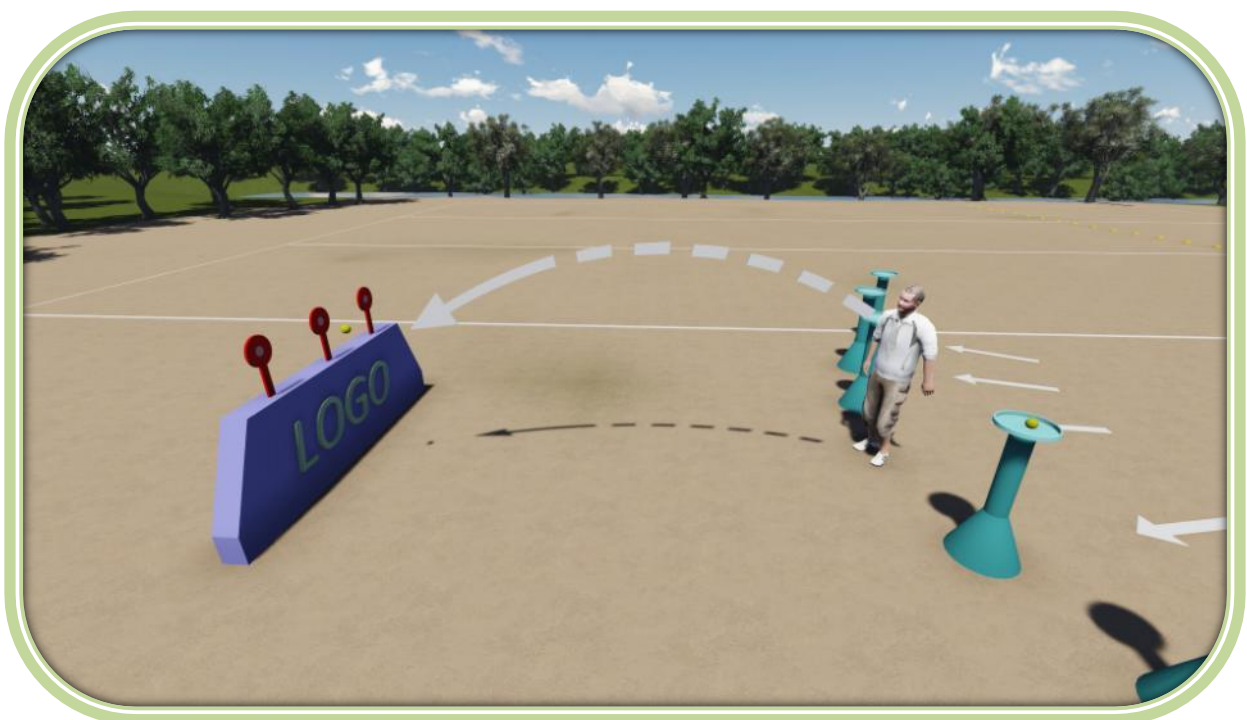
Takmičar *nišandžija* ima 16 teniskih lopti



„Lansira“ nožnom praćkom loptice *elastičnom*



elastični ima otporni prsluk za trčanje i postavlja lopte

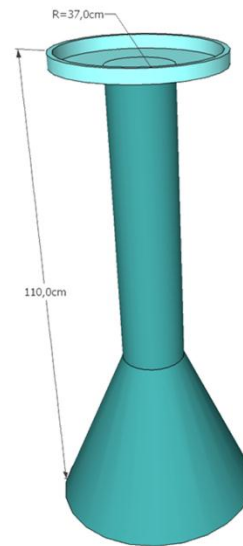


preostalim lopticama gađa tri mete

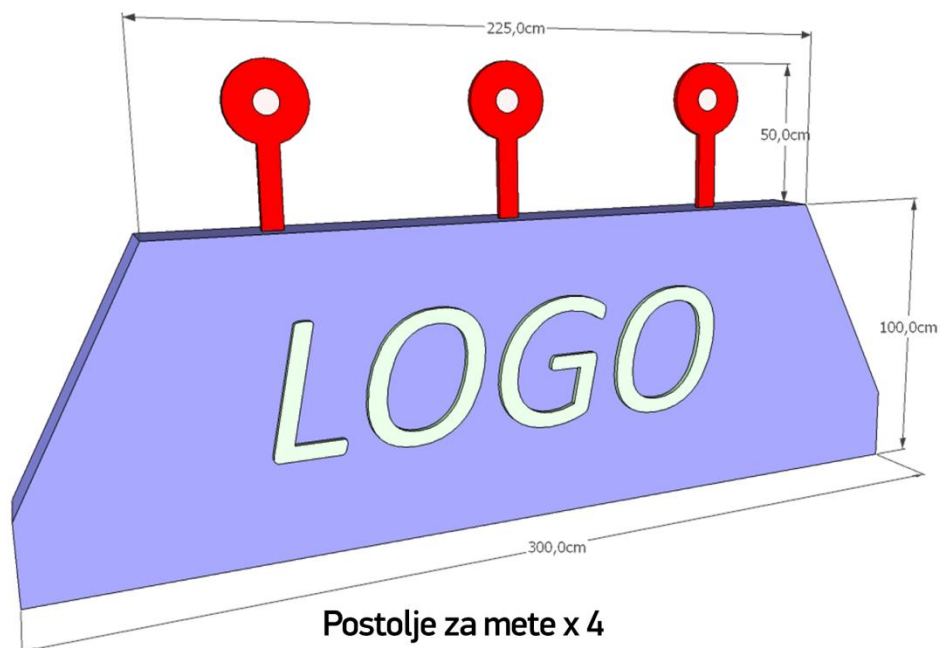
ELEMENTI SCENOGRFIJE I REKVIZITA



Džak za skakanje x 40
dimenzija h81 cm



Postolje za loptice
dimenzija h110 cm R=37 cm



Postolje za mete x 4
ukupne dimenzije 300 x 100 cm

Mete x 12
h 50cm

Štampa za postolje x 4
Mehanizam za mete x 12



Pojas za otporno trčanje x 5



Elastična guma x 15



Zglobni držači
za “nožnu” pračku x 5



Rukavica za bejzbol x 5



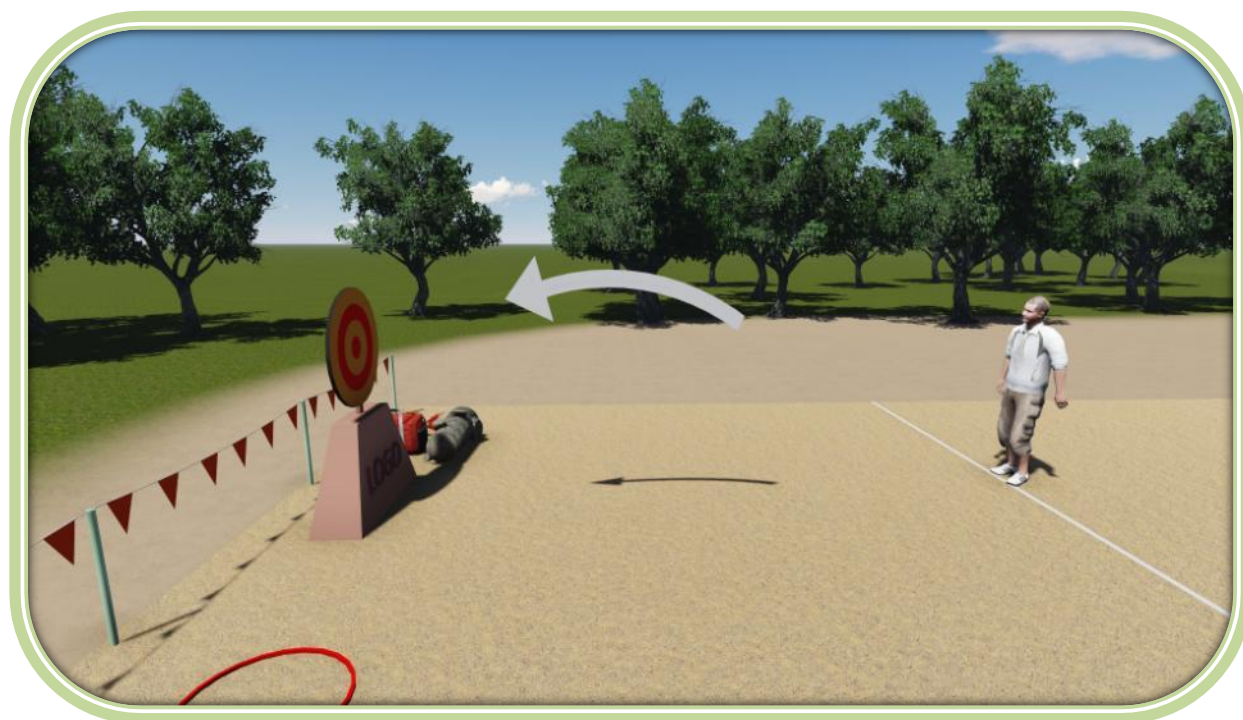
Teniska loptica x 70

7	KAMPOVI NA TISI		
Procenjeno trajanje igre	20 min.	Teren br. 2 travnato – peščani teren	
Broj takmičara	8		
Sastav ekipe			
3 takmičara – (<i>kamperi/pioni</i>) 1 takmičar – (<i>nišandžija</i>) 4 takmičara – (<i>nabavljači</i>)			
Opis igre			
Na terenu dimenzija 32 x 40 metara popreko su postavljene četiri staze. Na početku svake staze nalazi okrugla meta sa tri koncentrična kruga sa ispisanim brojevima 1, 2 i 3 i „kućica“ za tri igrača <i>piona</i> . Takmičar <i>nišandžija</i> gađa čičak lopticom metu. Broj koji je takmičar <i>nišandžija</i> pogodio pokazuje za koliko polja <i>pion</i> igrač može da napreduje po obeleženim poljima. Postupak se ponavlja za svaku ekipu. Nakon prvih šest polja stiže se do mosta preko stilizovane reke tise gde se „putevi“ sastaju u zajednička polja (njih četiri). U ovoj zoni od četiri polja igrač ako stane na polje gde se već nalazi protivnički igrač („pojede ga“) vraća igrača na početnu poziciju (kao u „Čoveče ne ljuti se“). Posle mosta „putevi“ se ponovo razdvajaju (još pet polja) i stiže se do „kampa“. Kada sva tri igrača stignu („izađu“) u kamp mogu da počnu sa postavljenjem kampa. Prvo moraju da postave šator, zatim da rasklope sto, suncobran, dve kamp stolice i postave ih na obeležena mesta. Na kraju postavljaju tronožac i kazan. Kazan je pun stiropor kuglica u kojima se nalazi pištaljka. Igrači <i>kamperi</i> moraju pronaći pištaljku. Kada pronađu pištaljku daju njome znak. Na zvuk pištaljke dva takmičara <i>nabavljača</i> , koji se nalaze na početku staze, uzimaju dva drvena štapa dužine oko 120cm. Jedan igrač drži jedan štap jednom rukom a drugi igrač drugi štap isto jednom rukom. Zajedno vrhovima štapova moraju da uhvate cepanicu i odnesu je do kampa pazeći da im ne ispadne. Kada predmet postave ispod kazana vraćaju se na početak staze i predaju ih drugoj dvojici takmičara <i>nabavljača</i> koji sa štapovima na isti način uzimaju stilizovanu ribu i nose je do kazana gde je ubacuju u isti. Kada je riba ubačena ponovo se daje znak pištaljkom. Na zvuk pištaljke takmičar <i>nišandžija</i> uzima paket u kome se nalaze 10 identičnih pakovanja od neprovidnih kesa. Odnosi paket u kamp i stavlja ga na sto. Igrači otvaraju pakete. Samo u jednoj od kesa se nalazi „prava“ zastavica koju igrači kada pronađu moraju dići na barjak. Kada je zastavica podignuta zaustavlja se vreme za tu ekipu.			
Pravila			
Meri se vreme. Broj bacanja čičak loptica je neograničen (dok god i poslednji takmičar <i>kamper/pion</i> ne stigne u kamp. Elementi kampa se moraju postaviti na tačno određena mesta. Ako takmičarima <i>nabavljačima</i> ispadnu cepanica ili riba mogu nastaviti ali dobijaju 5 kaznenih sekundi svaki put kad im nešto od toga ispadne			
Bodovanje			
Ekipa koja ima najbolje postignuto vreme sve sa kaznenim sekundama (najkraće) dobija 10 bodova, druga 7, treća 5 i četvrta 3			
Ciljevi igre			
Igra razvija timski duh, spretnost, preciznost i finu motoriku. Takođe imenovanjem i obeležavanjem zastavica u kampu mogu se promovisati turistički potencijali tj. kampovi na tisi u opštini Kanjiža.			

PRIKAZ IGRE



prikaz terena



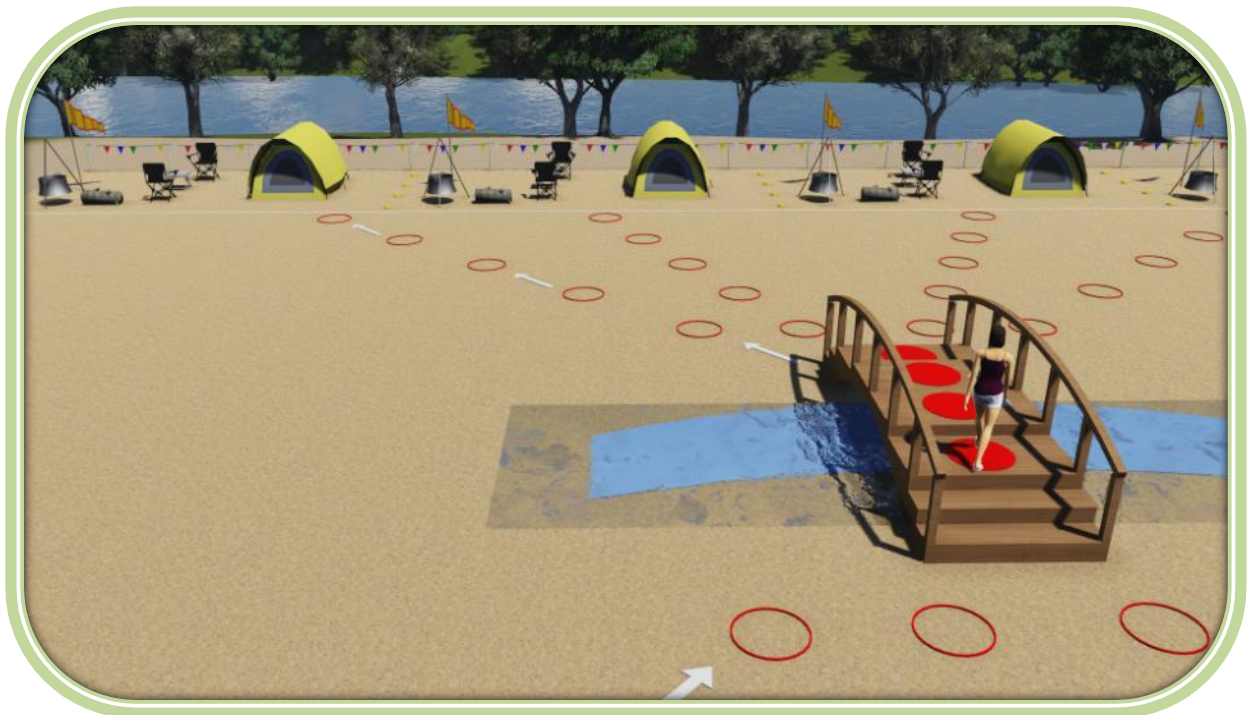
takmičar nišandžija gađa metu...



takmičari *pioni* napreduju po broju pogođenom na meti



napreduju prema mostu preko Tise



na mostu su polja gde se takmičari mogu međusobno „pojesti“



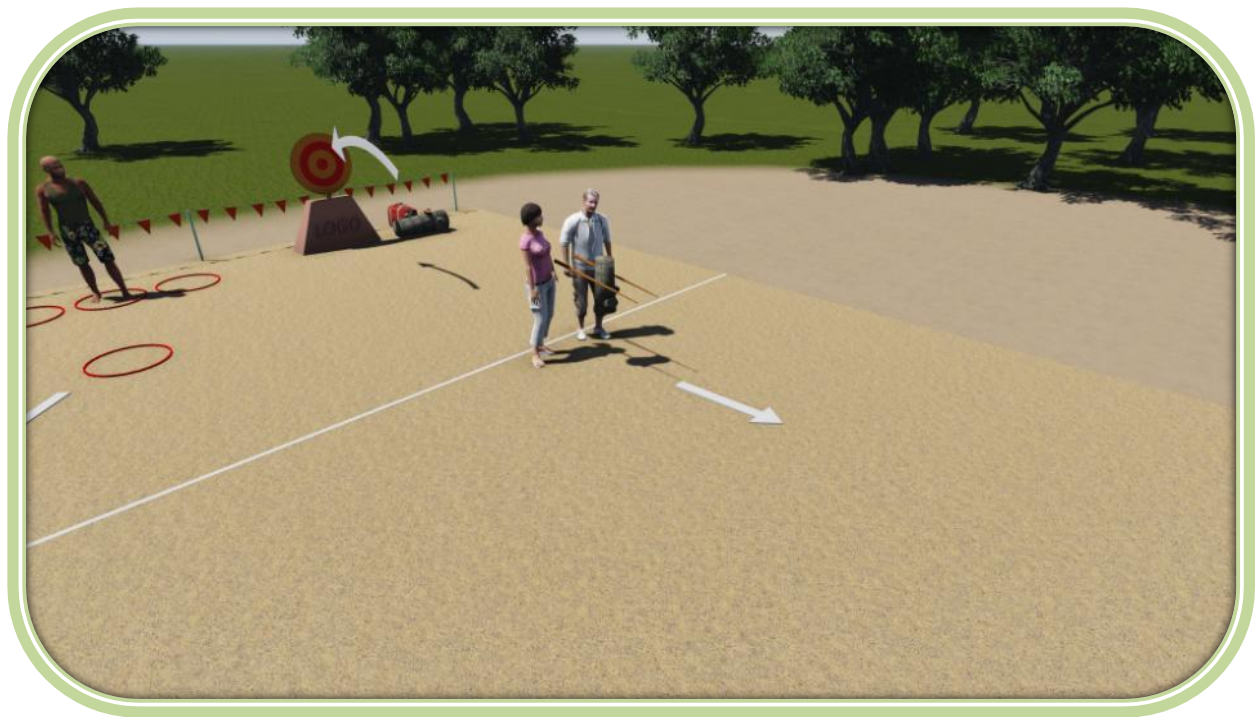
kad svi takmičari *pioni* stignu nameštaju kamp...



...šator, suncobran, sto i stolice, kotlić



takmičari *nabavljajući* donose stilizovanu ribu i...



...cepanicu

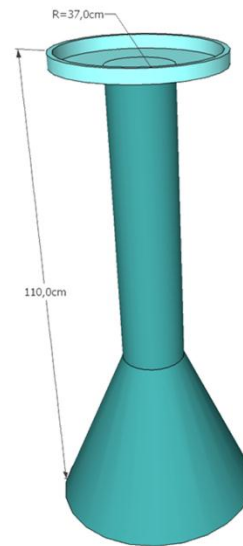


takmičar *nišandžija* na kraju donosi zastavice i pravu zastavicu postavljaju na barjak

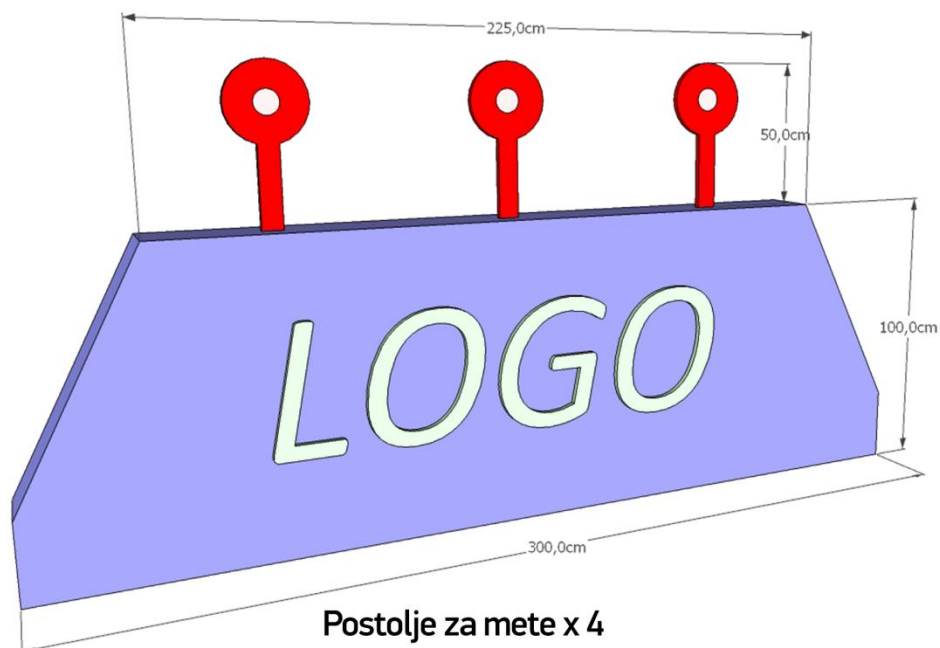
ELEMENTI SCENOGRAFIJE I REKVIZITA



Džak za skakanje x 40
dimenzija h81 cm



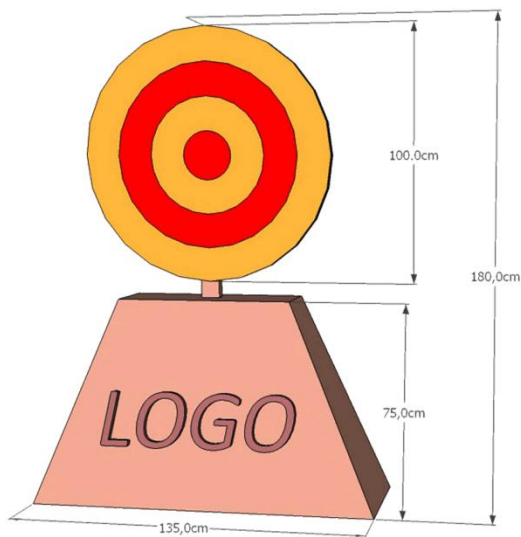
Postolje za loptice
dimenzija h110 cm R=37 cm



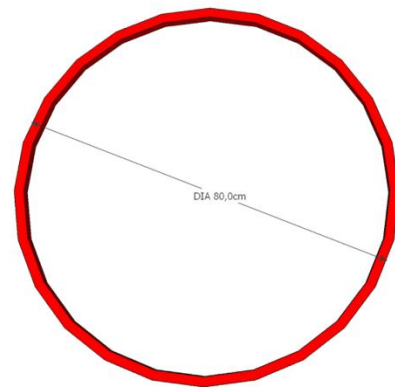
Postolje za mete x 4
ukupne dimenzije 300 x 100 cm

Mete x 12
h 50cm

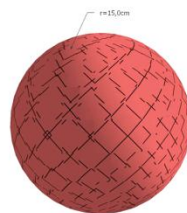
Štampa za postolje x 4
Mehanizam za mete x 12



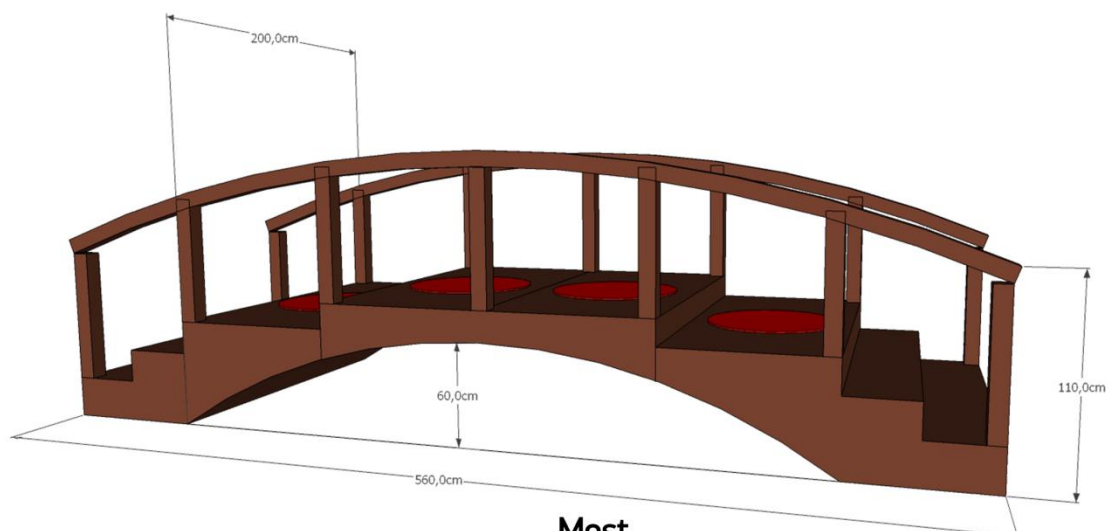
Meta sa postoljem x 2
ukupnih dimenzija 135 x 180 cm



Obruči za obeležavanje polja x 60
R=80 cm



Loptice sa čičak trakom x 50



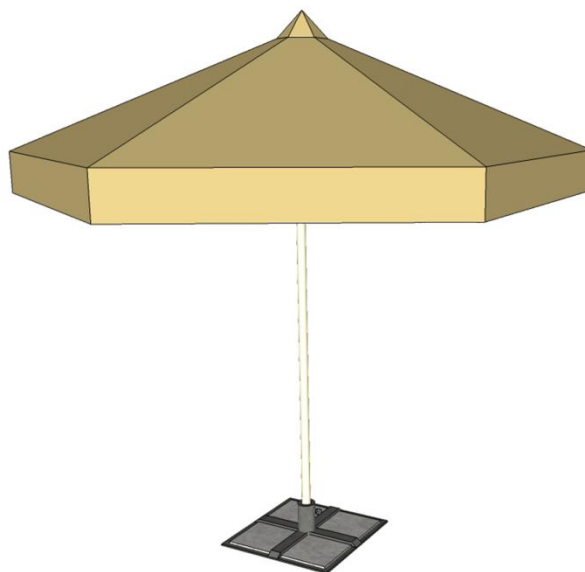
Most
ukupne dimenzije 560 x 110 x 200 cm



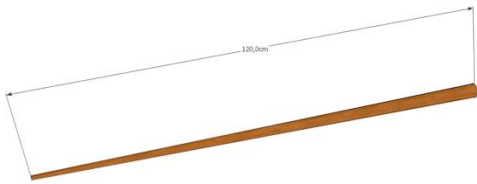
Šator, par stolica i sto x 4



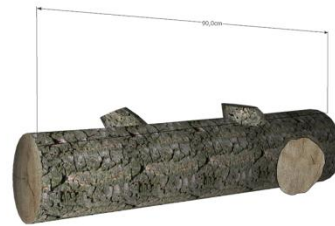
Kazan sa tronošcem x 4



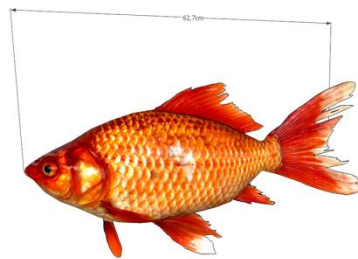
Suncobran x 5



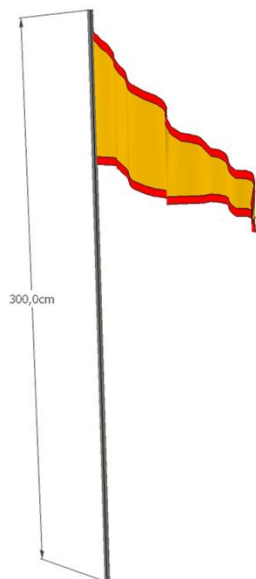
Štap za nošenje x 10



Stilizovana cepanica x 5



Stilizovana riba x 5



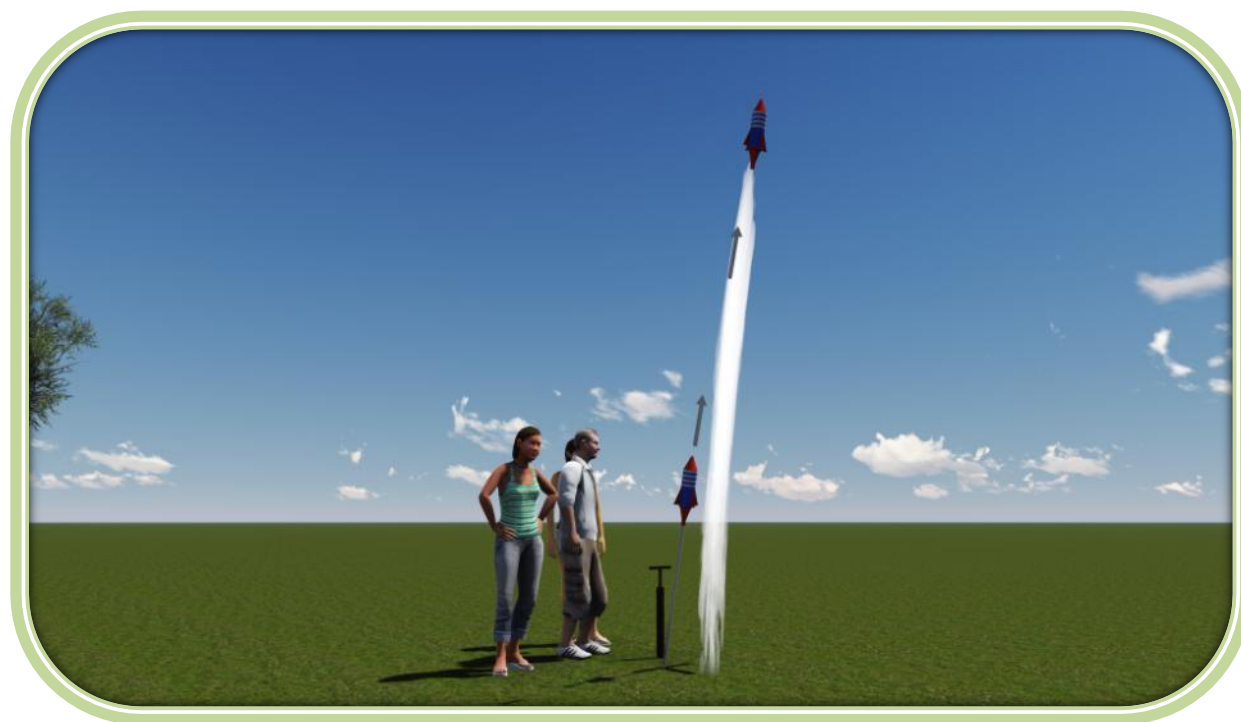
Jarbol x 4
h300 cm



**Torba sa kompletima
zastavica (10) x 5**

8	RAKETA		
Procenjeno trajanje igre	20 min.	Teren br. 2 travnato – peščani teren i Kamp	
Broj takmičara	8		
Sastav ekipe			
7 takmičara – (inženjeri/dizajneri) 1 takmičar – (pumpadžija/inženjer/dizajner)			
Opis igre			
<p>Igra se odvija u tri faze.</p> <p>Prva faza (izrada rakete) se dešava u kampu. Svaka ekipa dobija po dve prazne plastične flaše (jedna je rezervna), šemu pravljenja „vodene“ rakete, materijal za pravljenje i ukrašavanje iste (karton, boje, skalpel, lenjir, makaze, lepak, lepljiva trak, itd.). Imaju sat vremena da naprave raketu po dobijenoj šemi i ukrase je. U izradi i ukrašavanju učestvuje cela ekipa.</p> <p>Druga faza (glasanje) je na terenu br. 2 (travnato – peščanom terenu). Svih osam raketa su „izložene“ i ocenjuju ih svi takmičari (njih 64). Takmičar ne može da glasa za svoju raketu. Svaki takmičar dobija po kliker za glasanje. Klikeri koji dobijaju takmičari iz iste ekipe su iste boje. Ispred rakete ekipe koja je npr. dobila plave klikere za glasanje se nalazi plavi kliker. Ispred svake rakete se nalazi neprovidna flašica. Svaki takmičar ubacuje kliker u flašu ispred rakete koja mu se najviše sviđa. Ako se plavi kliker nađe u flašici kod rakete sa plavim klikerom glas se ne broji. Nakon prebrojavanja glasova vrši se žrebanje redosleda. Dve grupe od po četiri ekipe.</p> <p>Treća faza (lansiranje). Na terenu su postavljena četiri lansera za rakete i pumpa za pravljenje pritiska. Ekipa postavlja svoju raketu na lanser, bira azimut lansiranja. Nakon toga se svi povlače na određeno mesto. Takmičar <i>pumpadžija</i> pumpa vodu u „sistem“. Na znak sudije povlači sigurnosni ventil i lansira raketu. Cilj je da raketa odleti što dalje.</p>			
Pravila			
<p>Takmičari ne smeju koristiti druge materijale osim već dobijenih.</p> <p>Takmičari mogu koristiti dodatne stvari za ukrašavanje ukoliko to ne utiče na tehnički dizajn rakete (npr. da zalepe neki list ili nacrtaju nešto karminom)</p> <p>Takmičari ne smeju da glasaju za svoju raketu</p>			
Bodovanje			
<p>Bodovi za dizajn: nakon izbrojanih glasova za dizajn ekipe se žrebom dele u dve grupe od po četiri ekipe. Ekipa koja u grupi od četiri ima najviše glasova dobija 4 boda, sledeća po broju glasova 3 zatim 2 i poslednja po broju glasova u grupi 1 bod.</p> <p>Bodovi za „performanse“: ekipa čija raketa je najdalje odletela dobija 4 boda, sledeća 3 zatim 2 i poslednja 1 bod.</p> <p>Maksimalni broj bodova je 8 a minimum 2</p>			
Ciljevi igre			
Igra razvija timski duh, spretnost, preciznost, razmišljanje, osećaj za lepo i kreativnost			

PRIKAZ IGRE



ELEMENTI SCENOGRAFIJE I REKVIZITA



Lanser za rakete x 5



Baštensko crevo x 10m



Pumpa za bicikl x 6



Prikaz rakete od flaša

9	KANJIŽA - KISTELEK		
Procenjeno trajanje igre	20 min.	Teren br. 2 travnato – peščani teren	
Broj takmičara	8		
Sastav ekipe			
1 takmičar – (mlinar) 1 takmičar – (pekar) 5 takmičara – (nabavljači/posetioci) 1 takmičar – (dostavljač/posetioc)			
Opis igre			
<p>Na terenu dimenzija 32 x 40 metara u četiri staze takmiče se po četiri ekipe. Ideja igre je poseta stanovnika Kanjiže Kišteleku. Kako je red da se pri poseti odnese nešto, Kanjižani se odluče da naprave tortu i poklone je. Da bi to uradili treba da reše zadatke, sakupe potrebne sastojke za kolač, nađu put i odnesu kolač u Kištelek. Na stazi se nalazi pet punktova sa zadacima: pekmez, vaga, frizbi, cevi i puzle mapa. Svaki punkt je označen zastavicama u raznim bojama. Negde oko sredine staze se nalazi velika plastična kanta puna stiropor kuglica. U njoj se nalazi pet loptica različitih boja koje odgovaraju bojama zastavica na punktovima. Na znak sudije igrač <i>nabavljač 1</i> dotrčava do kante izvlači kuglicu u boji (npr. žutu) i ide do punkta obeleženog žutom zastavicom.</p> <p>Punkt „Voda“: igrač dobija sedam elemenata od plastičnih cevi različitih dužina i oblika. Na tabli ispred nalaze se sedam markiranih pozicijama na koje igrač treba da poređa cevi tako da kad sipa vodu voda mora da prođe do kantice ispod bez da iscuri na neku drugu stranu. Kod punkta stoji stilizovana flaša vode (koristi se kao rekvizit u kasnijoj fazi igre) i jedan stilizovani zlatnik. Kada igrač <i>nabavljač</i> reši zadatak uzima zlatnik i trči prema vetrenjači koja se nalazi na kraju staze. Da bi stigao do vetrenjače igrač mora da prođe „lasersku kapiju“ koja je sastavljena od dve velike šipke zabijene u zemlju između kojih je razapet konopac u više smerova. Igrač mora proći između konopaca tako da ih ne dodirne. Kada je prošao „lasere“ čeka ga drugi takmičar <i>pomagač</i> koji mu pomaže da pređe do vetrenjače tako što mu tri elementa oblika i veličine veće cigle stavlja ispod nogu. Igrač ne sme dodirnuti pesak nogama. Kada stigne do vetrenjače daje zlatnik takmičaru <i>mlinaru</i> obučenog u mlinarsku uniformu (plaća za uslugu mlina). <i>Mlinar</i> okreće više puta 4 elise vetrenjače na kojima su ispisani brojevi od 1 do 4. <i>Mlinar</i> mora dobiti tačan zbir devet (npr. 4 + 4 +1, ako dobije npr. 4+4+2 mora ponavljati sve dok ne dobije broj 1 tj. zbir devet). Kada se dobije zbir devet takmičar <i>dostavljač</i> dobija stilizovani džak brašna i nosi ga na početak staze gde se nalazi kuvar.</p> <p>Pre nego što stigne čekaju ga još pet mini prepona koje mora preskočiti. Kada je spustio džak brašna kreće sledeći igrač <i>nabavljač 2</i> i izvlači sledeću kuglicu. Ceo proces posle završetka zadataka na punktovima se ponavlja za sledeća četiri igrača (zlatnik, „laserska kapija“, hodanje po „ciglama“, „broj 9“, džak i prepone.</p> <p>Punkt „Puzle mapa“: igrač je ispred table, uzima delove puzli i treba da složi puzle na kojoj je mapa puta od Kanjiže do Kišteleka. (na tabli je i stilizovana autobuska karta koja će se kasnije koristiti). Kada završi sa slaganjem uzima zlatnik i radi sve isto kao i prethodni takmičar.</p> <p>Punkt „Pekmez“: takmičar <i>nabavljač 3</i> pošto je pronašao kuglicu dolazi do pletene korpe. Cilj mu je da velikom drvenom varjačom prenese pet kajsija, pazeći da mu ne ispadnu, jednu po jednu do šerpe. Na putu do šerpe na pesku „leže“ četiri para obruča. Takmičar mora koračati do šerpe unutar obruča (kada se vraća po sledeću kajsiju ne treba). Kada ubaci svih pet kajsija uzima zlatnik i ponavlja dalje sve kao i prethodni takmičari <i>nabavljači</i>. (pored punkta se nalazi stilizovana tegla pekmeza koja se koristi kasnije)</p> <p>Punkt „Jaja“: takmičar <i>nabavljač 4</i> (koji je izvukao kuglicu koja odgovara boji punkta) ima pet frizbija koje može neograničeno puta koristiti. Cilj mu je da sruši tri velika jajeta koja se</p>			

nalaze na tri postamenta. Kada sruši jaja uzima zlatnik i ponavlja proces sa mlinom i džakom.

Punkt „Šećer“: takmičar *nabavljač* 5 ima zadatak da na tas vagi postavi šest tegova različitih težina tako da vaga bude izbalansirana. Kada nađe balans uzima zlatnik i ponavlja dalji proces. (pored punkta se nalazi stilizovano pakovanje šećera)

Kada je i peti takmičar *nabavljač* doneo džak sa brašnom daje se znak takmičaru *pomagaču/dobavljaču*. On uzima veliku platnenu korpu i u nju stavlja redom sastojke koje se nalaze pored punktova (flašu vode, teglu pekmeza, jaje, šećer i autobusku kartu) i nosi ih na početak staze. On takođe mora preskakati mini prepone. Kada stavi korpu na za to određeno mesto, takmičar *Pekar* (obučen je u pekarsku uniformu i nosi pekarsku kapu) uzima pet delova i treba da ih složi po utvrđenom redosledu (kora, fil, kora, fil, kora, šlag). Nakraju stavlja jagodu na vrh i time se igra završava.

Pravila

Meri se vreme.

Ako takmičaru ispadne kajsija može istu vratiti na varjaču ali se mora vratiti na početak (kod korpe)

Ako ne stane u obruč, mora se vratiti isto na početak (kod korpe)

Ako dodirne konopac na „laser kapiji“ mora krenuti od početka (laser kapije).

Ako ne stane na ciglu i dodirne stopalom tlo kreće od početka (od označenog mesta)

Ako sruši preponu dobija 5 kaznenih sekundi

Ako takmičaru *dobavljaču* ispadne nešto iz korpe može vratiti u istu ali dobija 5 kaznenih sekundi

Bodovanje

Ekipa koja ima najbolje postignuto vreme sve sa kaznenim sekundama (najkraće) dobija 10 bodova, druga 7, treća 5 i četvrta 3

Ciljevi igre

Igra razvija timski duh, kordinaciju, brzinu, spretnost i logičko razmišljanje. Takođe igra promoviše povezanost, saradnju i regiona Kanjiže i Kišteleka u Mađarskoj.

[PRIKAZ IGRE]



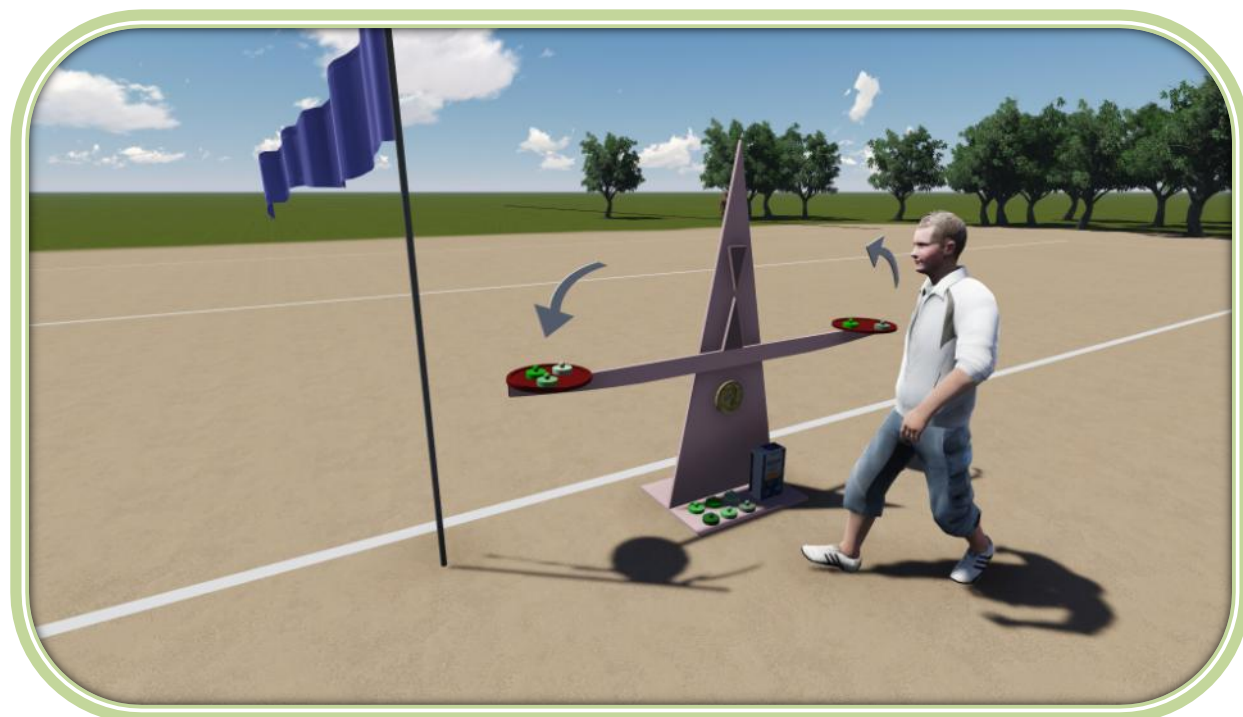
punkt „Voda“



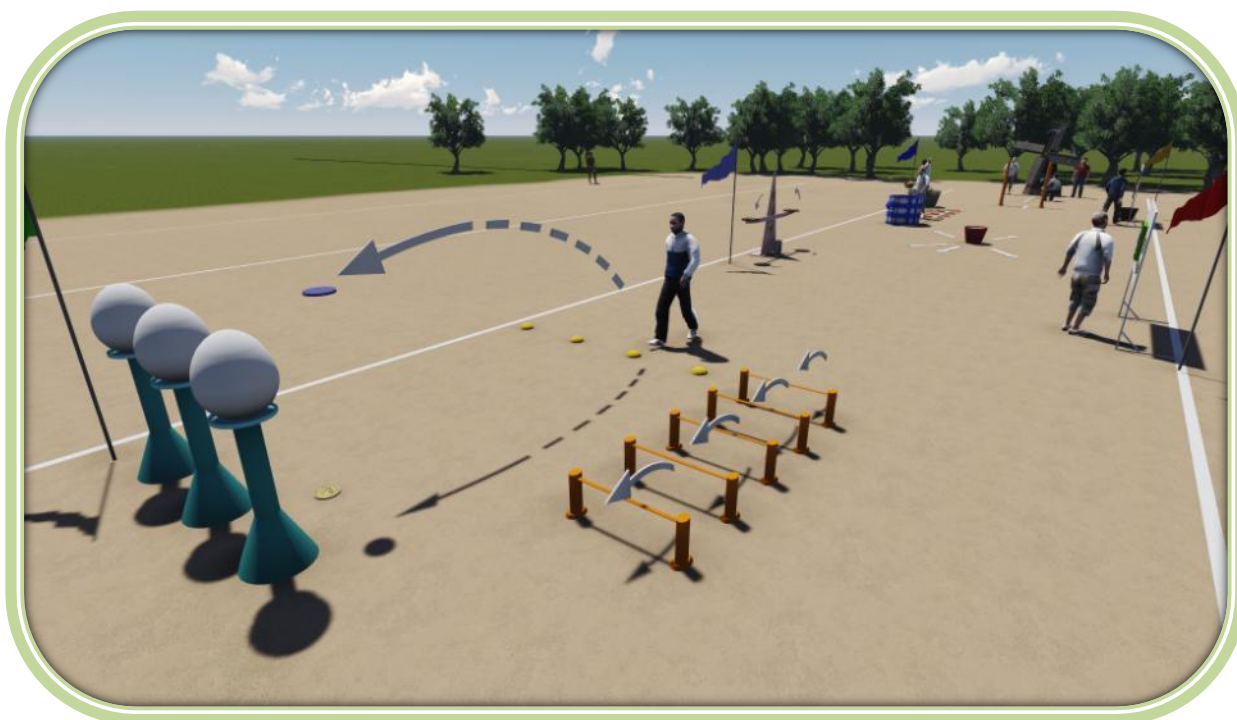
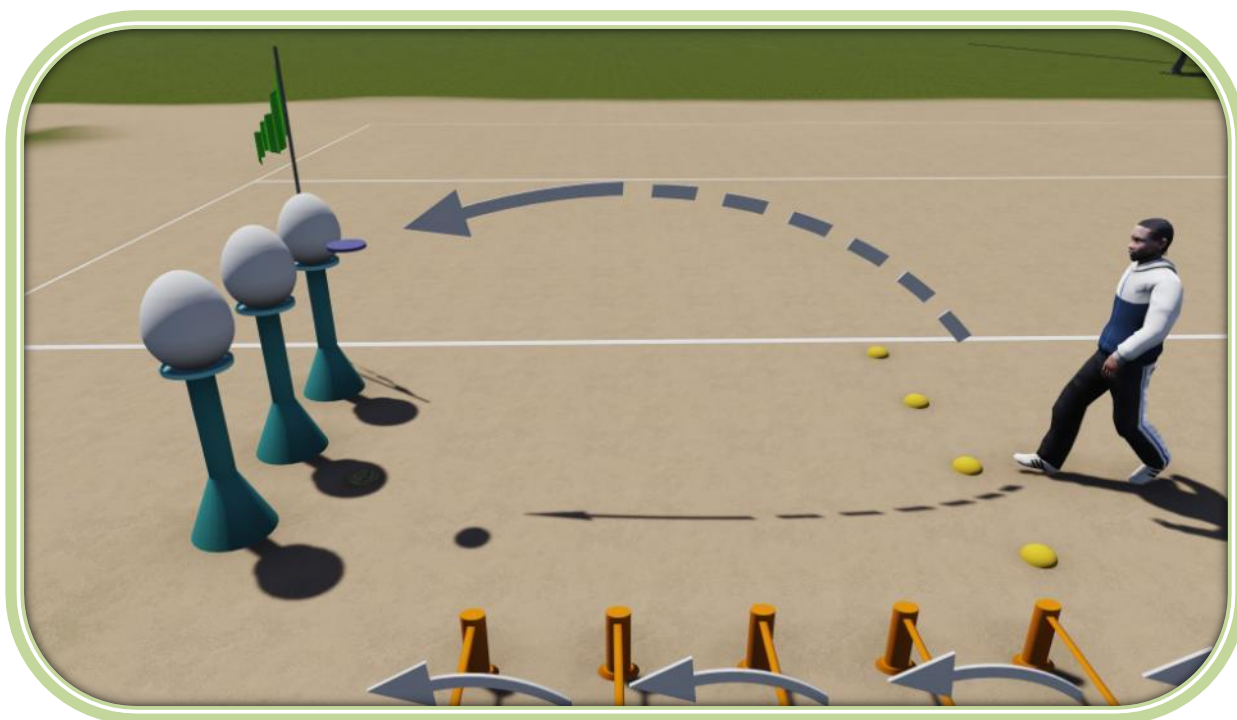
punkt „Puzle mapa“



punkt „Pekmez“



punkt „Šećer“



punkt „Jaja“



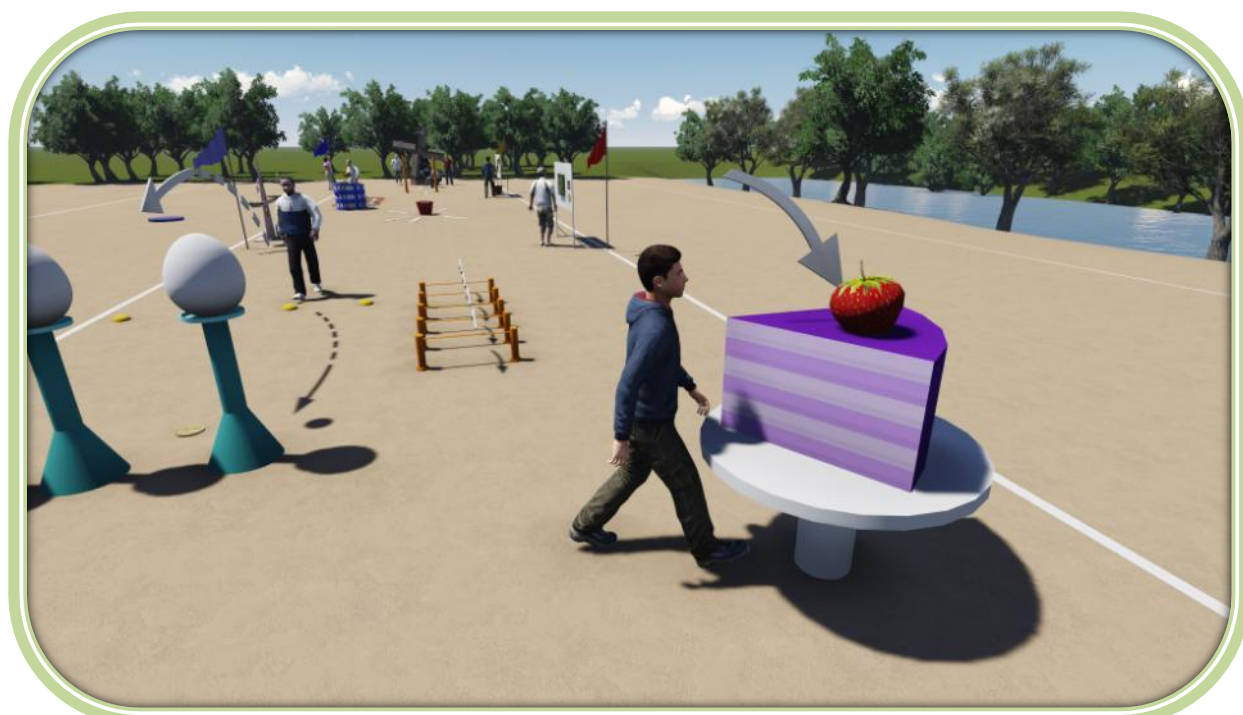
„Laser kapija“



takmičar *pomagač* pomaže takmičaru *nabavljaču*

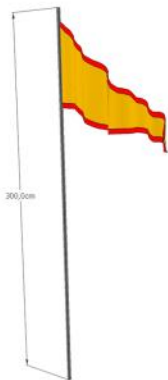


takmičar *pomagač* sa skupljenim stvarima prelazi prepreke

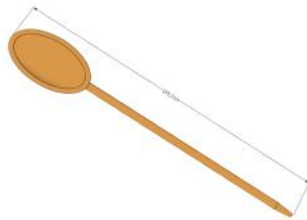


Takmičar *kuvar* slaže stilizovanu tortu

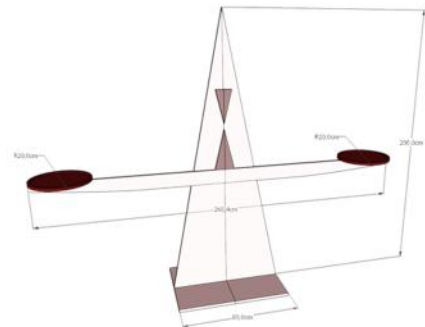
[ELEMENTI SCENOGRFIJE I REKVIZITA]



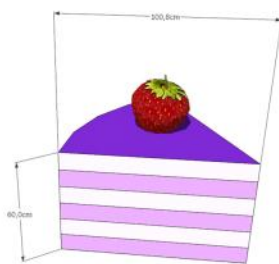
Jarbol sa zastavom x 30
h = 300 cm



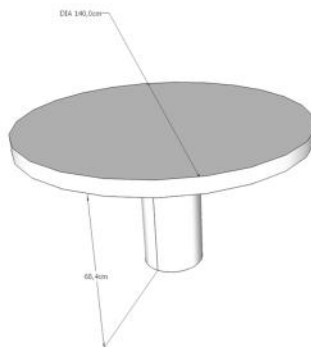
Stilizovana varjača x 5
dimenzija 195 cm



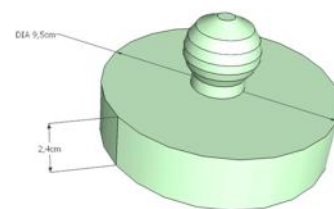
Stilizovana vaga x 4
ukupnih dimenzija
260 x 200 cm



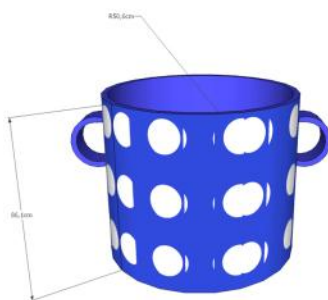
Stilizovana torta x 5
60 x 100 cm



Sto x 4
h = 68 cm R = 140 cm



Tegovi različitih
težina x 30



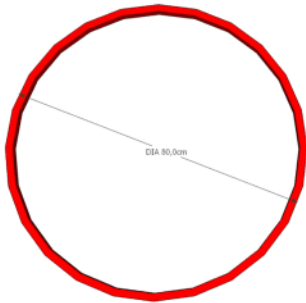
Šerpa x 4
h = 86 cm R = 50 cm



Stilizovani Šećer x 5
29 x 18 x 30 cm



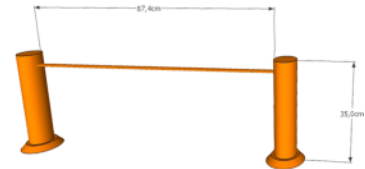
Puzle karta x 5



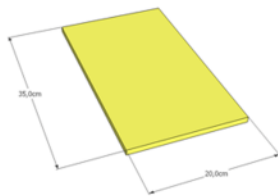
Obruč (karika) x 25
R = 80 cm



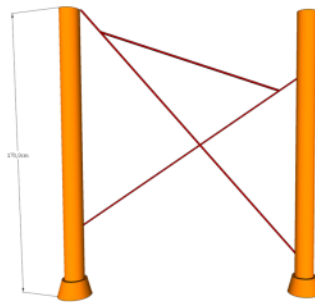
Postolje jaja x 15
h = 110 cm



Mini prepone x 20
ukupnih dimenzija
87 x 15 cm



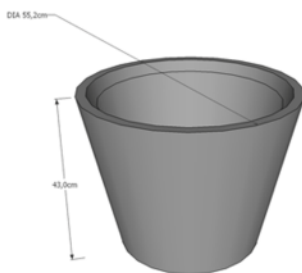
Nogostup x 16
35 x 20 cm



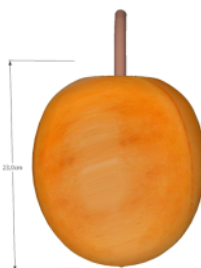
“Laser kapija” x 5
h = 170 cm



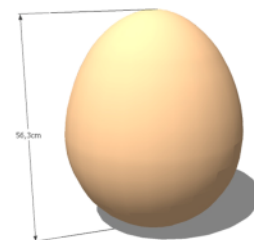
Košara pletena x 5
115 x 62 cm



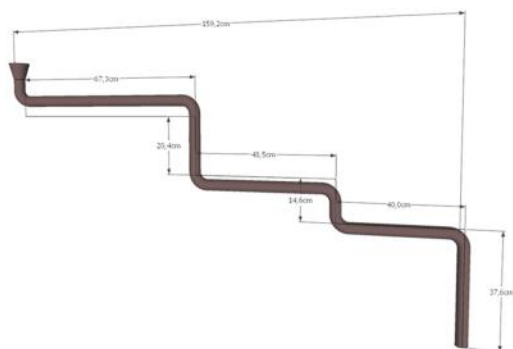
Kanta x 5
h = 41 R = 55 cm



Stilizovana kajsija x 20
R = 23 cm



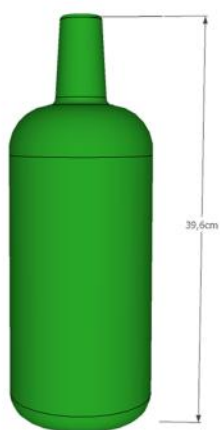
Jaje x 15
h = 56 cm



Cevi x 30
l = 40 cm



Džak x 5
dimenzija h 43 cm



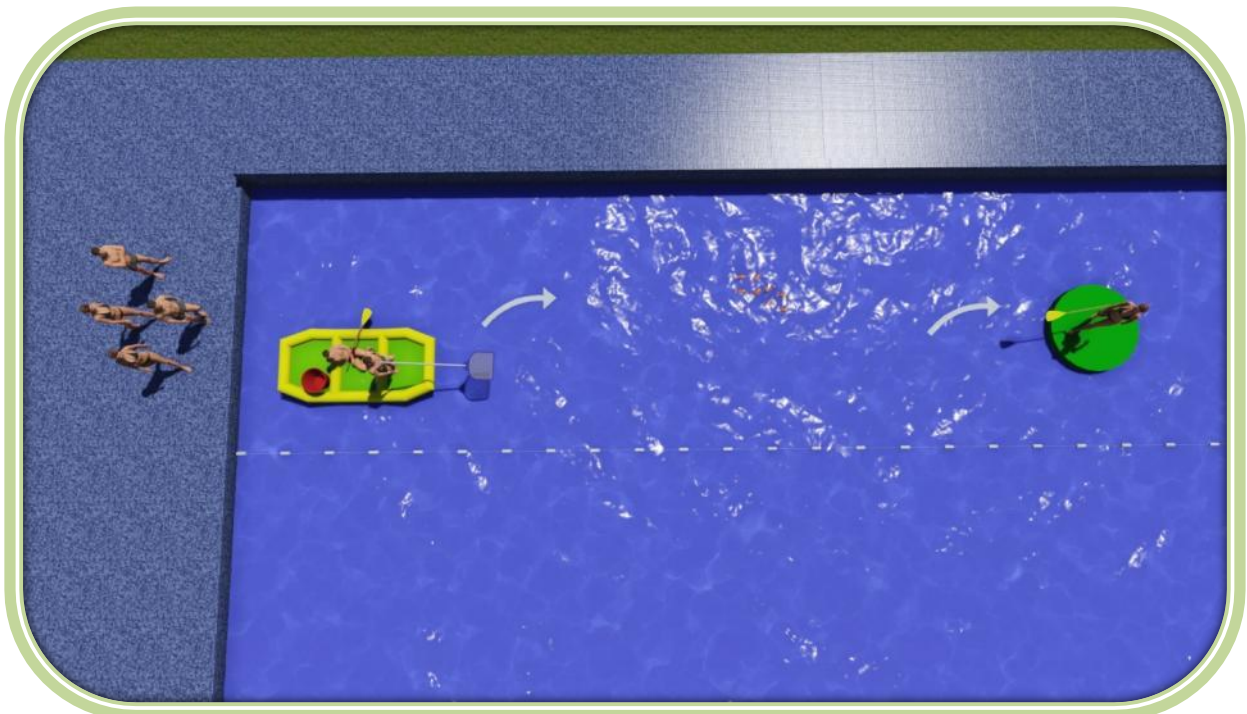
Flaša x 5
h = 30 cm



Stilizovani zlatnik x 25
R = 20 cm

10	RIBLJI PAPRIKAŠ		
Procenjeno trajanje igre	20 min.	Teren br. 3 Bazen	
Broj takmičara	8		
Sastav ekipe			
1 takmičar – (kuvar) 1 takmičar – (asistent kuvara) 1 takmičar – (veslač) 1 takmičar – (pecaroš)) 1 takmičar – (veslač 2) 3 takmičara – (nabavljači)			
Opis igre			
<p>Kanjižanima stižu gosti iz Kišteleka i oni odlučuju da im pripreme riblju čorbu. Takmičari imaju zadatak da sakupe potrebne sastojke za čorbu i donesu ih kuvaru. Na kraju riblju čorbu moraju da transportuju do restorana.</p> <p>Bazen je podeljen uzdužno u dve trake.</p> <p>Na znak pištaljkom sudije (stoje pored bazena na sredini dužeg dela staze) bacaju po osam stilizovanih ribica od stiropora. U dnu staze na platformi stoji takmičar <i>asistent kuvara</i> i u ruci drži veslo. Sa suprotne strane u čamcu su takmičar <i>veslač 1</i> i takmičar <i>pecaroš</i> (i jedna kanta za kasnije). Takmičar <i>pecaroš</i> u ruci ima mrežicu na dugačkom štapu. Cilj mu je da uhvati mrežicom ribicu iz bazena a zatim je postavi na veslo od takmičara <i>asistenta</i> koji istu (ribu) mora da ubaci u šerpu koja se nalazi pored bazena. Pored šerpe se nalazi takmičar <i>kuvar</i>. Isti postupak se ponavlja dok ne ubace svih osam ribica u kotlić. Nakon toga <i>veslač 1</i> i <i>pecaroš</i> veslaju do kuvara, usput u čamac ulazi i takmičar <i>asistent</i>. Kada stignu do ivice bazena čamac napuštaju <i>asistent</i> i <i>pecaroš</i>. <i>Veslač 1</i> zatim odlazi na drugi kraj bazena. U čamac ulazi drugi takmičar <i>veslač (2)</i>. Takmičar <i>veslač (1)</i> sada uzima kantu iz čamca. Sa ivice bazena takmičar <i>nabavljač</i> ubacuje jednu po jednu stilizovanu glavicu luka u kantu. Kada uhvati sve četiri glavice oba takmičara <i>veslača</i> veslaju do kraja bazena gde moraju sa mrežicom da ubace sva četiri luka u šerpu. Postupak se ponavlja još dva puta samo što druga dva takmičara <i>nabavljača</i> ubacuju 4 paradajza i 4 ljute papričice. Kada su svi sastojci u kotliću <i>veslači</i> kače platformu za čamac. Na platformu se penje kuvar i dodaje mu se šerpa. Veslači ga prevoze na suprotnu stranu bazena (kod takmičara <i>dobavljača</i>) gde kuvar izlazi i stavlja šerpa na postavljeni sto.</p>			
Pravila			
<p>Meri se vreme.</p> <p><i>Veslači</i> moraju veslati isključivo veslima, nikakvo upravljanje ili veslanje rukama nije dozvoljeno.</p> <p>Za svaku ispalu ribicu dobija se 5 kaznenih sekundi. Sve ribice moraju biti ubačene u kotlić. Ako ispadnu luk, paradajz ili paprika dobija se 5 kaznenih sekundi. Svi sastojci moraju biti ubačeni u kotlić.</p> <p>Ako bilo kod od takmičara upadne u vodu može se vratiti na svoje mesto.</p>			
Bodovanje			
<p>Ekipa koja ima najbolje postignuto vreme sve sa kaznenim sekundama (najkraće) dobija 8 bodova, druga 6, treća 4 i četvrta 2</p>			
Ciljevi igre			
<p>Igra razvija timski duh, kordinaciju, brzinu i spretnost. Takođe igra promoviše povezanost, saradnju i regiona Kanjiže i Kišteleka u Mađarskoj.</p>			

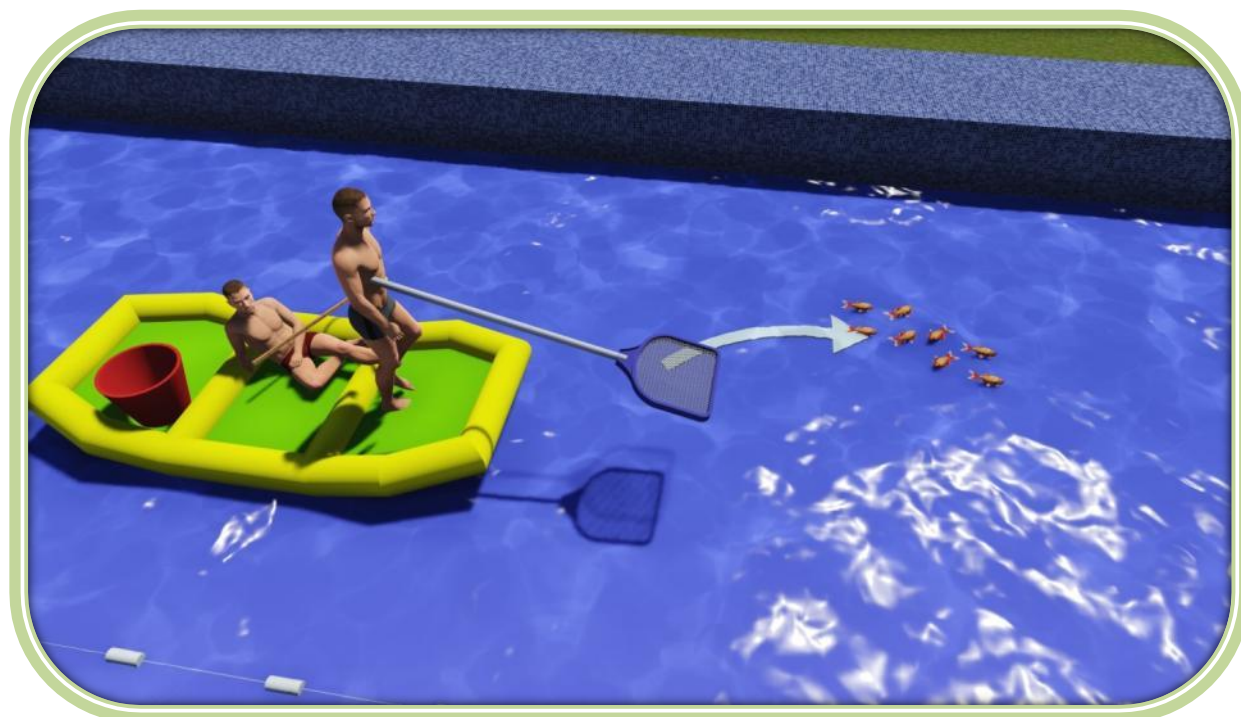
PRIKAZ IGRE



prikaz staze, takmičar *veslač 1* i takmičar *pecaroš idu ka ribama*



takmičar *pecaroš* lovi ribice mrežom...



ubacuju kajsiju u košaru



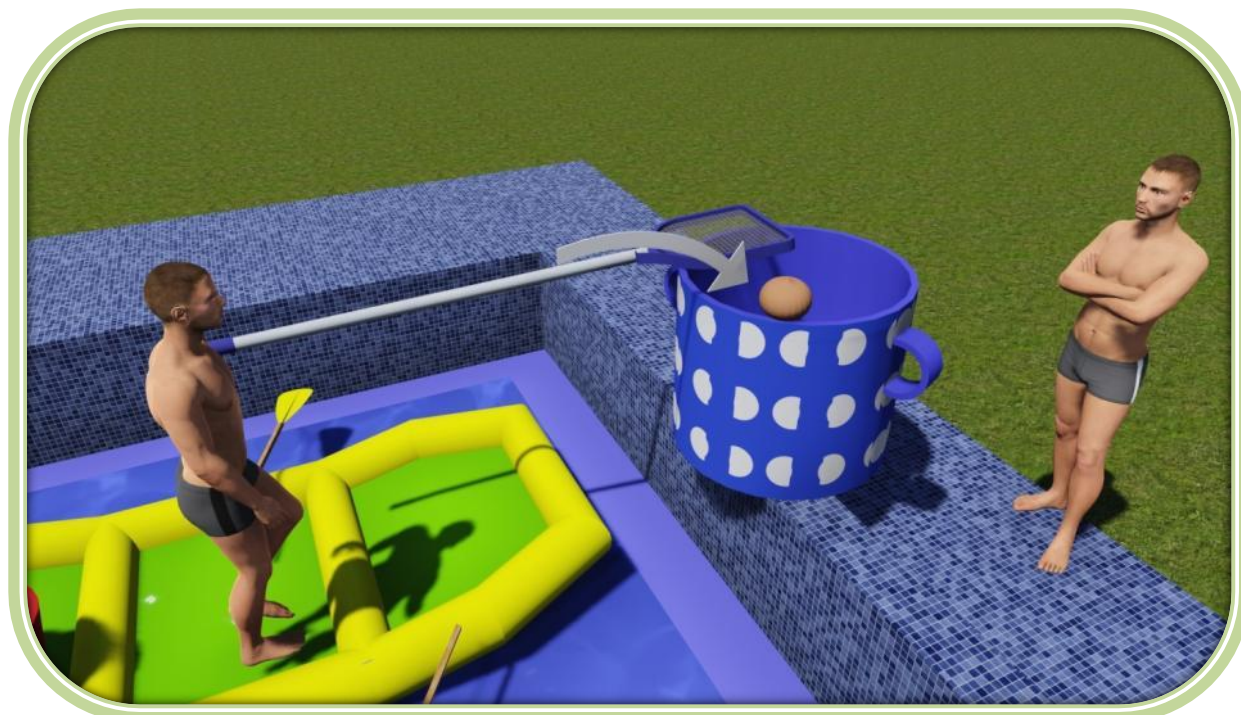
...stavlja ih na veslo takmičaru *asistentu*



asistent kuvara ubacuje ribice u kotlić (ili šerpu)



ubacuju se luk, vesla se do kotlića a potom idu i paradjz i paprika



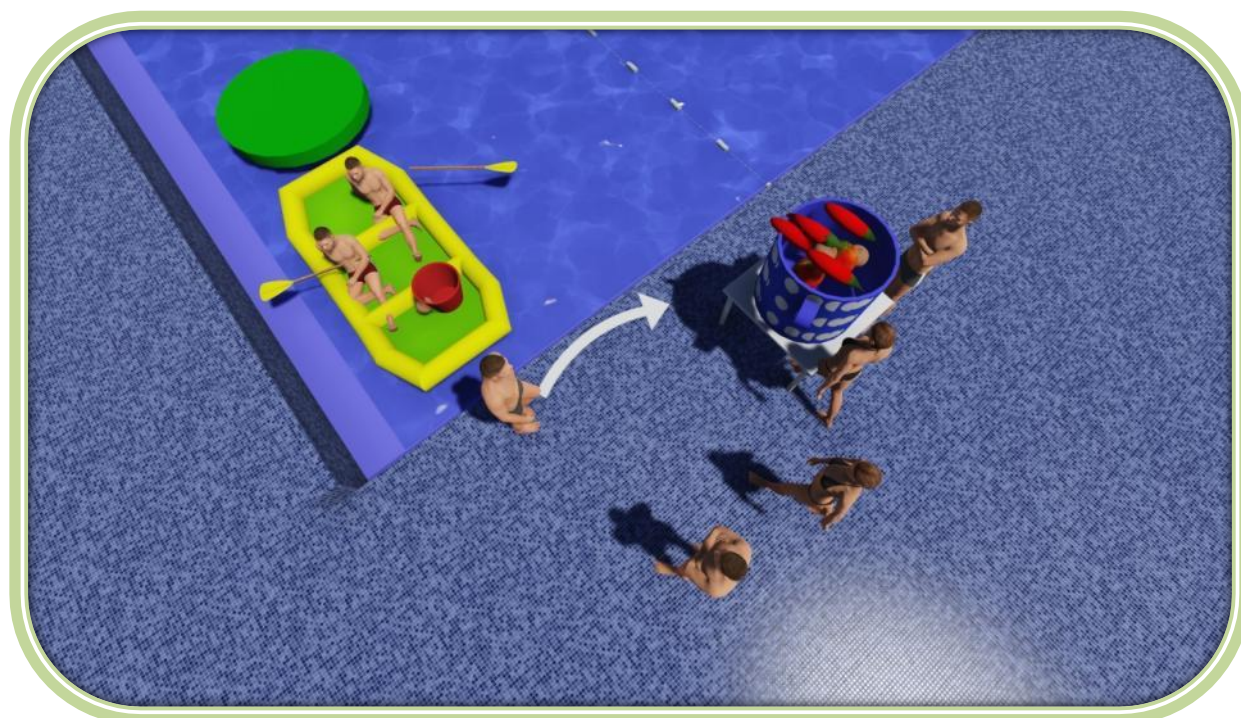
namirnice se ubacuju u kotlić (ili šerpu)



veslači kače platformu za čamac...



...i dovlače takmičara *kuvara*



takmičar *kuvar* postavlja sto i stavlja kazan (ili šerpu)

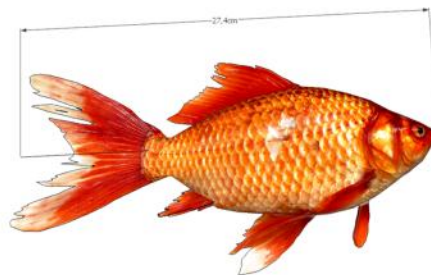
ELEMENTI SCENOGRAFIJE I REKVIZITA



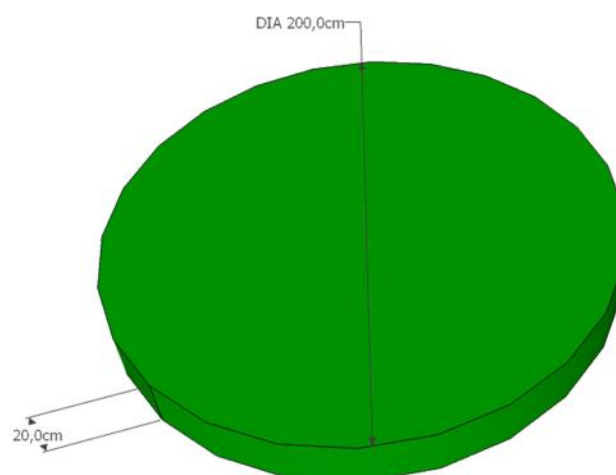
Čamac, vesla + pumpa x 2
dimenzija 295 x 137 x 43 cm
nosivost 300 kg



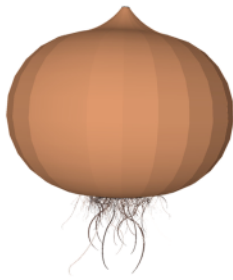
Veslo x 6



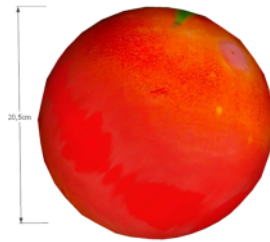
Stilizovana ribica x 20



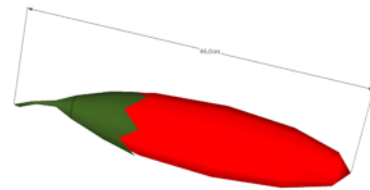
Platforma x 10
h 20 cm R = 200 cm



Stilizovani luk x 5
dimenzija R 20 cm



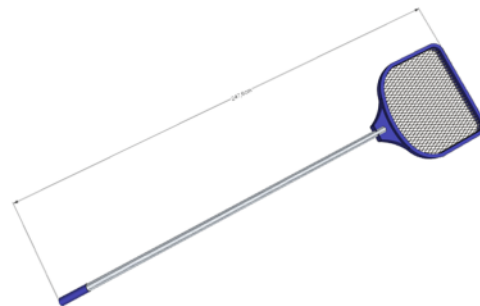
Stilizovani paradajz x 5
dimenzija R 20 cm



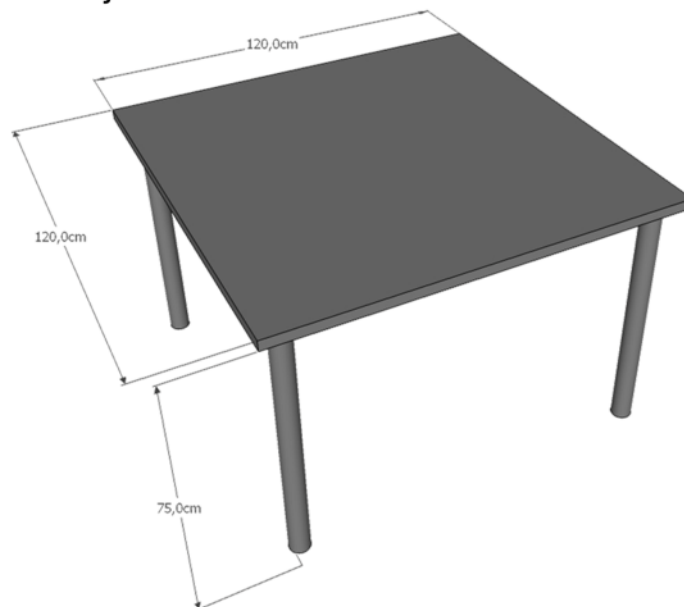
Stilizovana paprika x 5
dužine 46 cm



Plastična kanta x 2
dimenzija h 40 cm



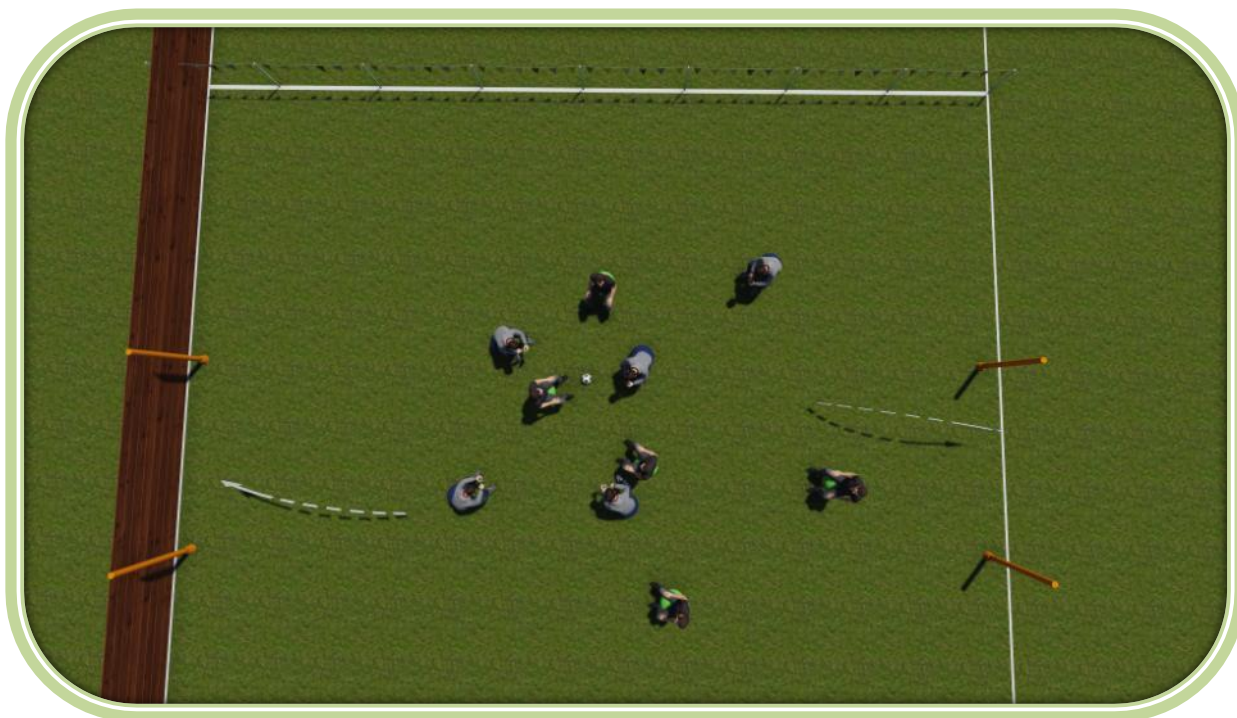
Mreža za hvatanje x 3
dužine 247 cm



Sto (set: čaršav, četiri tanjira, četiri pribora i četiri čaše) x 2
ukupne dimenzije 120 x 120 x 75 cm

11	SKAKUTAVI FUDBAL - BONUS		
Procenjeno trajanje igre	8 x 7min	Teren br. 4 Mali fudbal	
Broj takmičara	8		
Sastav ekipe			
8 takmičara – (fudbaleri)			
Opis igre			
<p>Teren za mali fudbal sa veštačkom travom je podeljen poprečno na dva terena. Simultano se igraju po dve utakmice u trajanju od 7 min.</p> <p>Pet igrača igraju u meču a tri su rezerve. Dozvoljene su leteće izmene kao u hokeju. Takmičari sede na velikim gumenim loptama (kao lopte za pilates) sa držačima. Šutiraju fudbalsku loptu skakutajući na velikim loptama, Fudbalsku loptu ne smeju da šutiraju ako im ruke nisu na držačima. Na golovima nema golmana.</p> <p>U prvoj grupi od po četiri ekipe žrebom se izvlače parovi. Igraju međusobno po dve ekipe. Pobednici igraju za prvo i drugo mesto a ekipe koje su izgubile za drugo.</p> <p>Isto važi i za sledeću grupu.</p> <p>Zabranjeno je igranje rukom.</p> <p>Ako je rezultat nerešen pucaju se penali od gola do gola bez golmana.</p>			
Bodovanje			
<p>I grupa: Ekipa koja je osvojila prvo mesto dobija 8 bodova, druga 6, treća 4 i četvrta 2</p> <p>II grupa se boduje kao prva</p>			
Ciljevi igre			
Igra razvija timski duh, kordinaciju, brzinu i spretnost.			

PRIKAZ IGRE



prikaz terena



takmičari na loptama sa držačima



nema branjenja

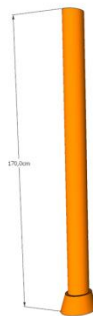
ELEMENTI SCENOGRAFIJE I REKVIZITA



Fudbalska lopta x 6
dimenzija R = 22cm



Lopta gumena sa ručkama x 12
dimenzija R = 65 cm



Stativa za gol x 8
h 170 cm

ZAJEDNIČKA REKVIZITA I SCENSKI ELEMENTI



Štoperica x 8



Pištaljka x 10



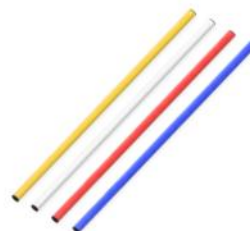
Markeri za obeležavanje
terena x 300



Komplet štitnika
za kolena i laktove x 16



Kaciga
biciklistička x 4



Štapovi za trening x 30



Mini prepone x 16



Komplet skalpela x 8



Lepljiva traka x 32



Papir u boji paket x10



Makaze za papir x10



Lepak za papir x10



Flomasteri set x 8



Četkice set x 8



Boje set x 8

Punjenje za ležni beg x5
55 l

Kuvarska bluza x 5

Radne pantalone
mlinar, kuvar x 10

Mlinarske kapa x 5



Kuvarska kapa x 5

Zastavice trouglaste
300 m

Loptice za žreb x 8



Kancelarijski materijal



Šampač x1

NAPOMENE

- Slike su ilustrativne prirode i konačan izgled scenografije i izrađenih rekvizita može izgledati drugačije, bez odstupanja od funkcionalnih karakteristika.
- Kupovni rekviziti mogu izgledati drugačije u zavisnosti od trenutne raspoloživosti artikala na tržištu, bez odstupanja od odstupanja od funkcionalnih karakteristika.
- Redosled igara se utvrđuje na samom takmičenju.
- Trajanje igara je iskazano po jednoj „turi“.
- Nakon izrade scenografije i rekvizita potrebno je svaku igru isprobati i eventualno korigovati kriterijume.
- Organizator ima pravo izmene redosleda, broja igara (ne manje od osam) i pravila.
- Takmičari moraju igračku rekvizitu koristiti samo u svrhu igara i na način koji će im biti objašnjen.
- Sva takmičenja moraju biti praćena i nadgledana od strane stručnog tima sačinjenog od: sudija, koordinatora, supervizora i stručnog medicinskog osoblja.
- Preduslov učešća učenika je potvrda o zdravstvenom stanju koje dozvoljava bavljenje školskim sportom (potvrdu izdaje nadležni lekar).
- Igre su predviđene za uzrast učenika od 14 godina i više.
- Dodatna pravila i propozicije organizator utvrđuje pre takmičenja.